

JOC FULL SILVERFALL EARTH AWAKENING AN TRENAMENT PENTRU DIABLO III

LEVEL

cultură gameristică
DESPRE JOCHI SERIOASE

special
SIMPLIFY

review

MASS EFFECT 3

WARGAME EUROPEAN ESCALATION
KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
UNCHARTED GOLDEN ABYSS
THE LAST STORY

preview

BORDERLANDS 2
THE LAST OF US
DISHONORED

DVD

Aprilie 2012

Preț 14.99 lei

TRAILER DEMO
WOODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCHI EXTRA



5948490 250039

01204

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

04.2012
CHIP
FOTO
VIDEO

Expresivitatea
detaliilor

Portofoliu
Andreea Retinschi

Etica întâmplării în
fotografia de stradă

În India alături de
Nikos Economopoulos

Combinarea
expunerii

Filmează cu
DSLR-ul

Bileți
externe

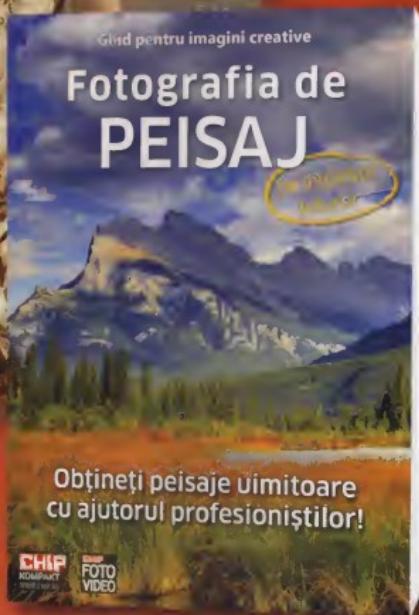
PARISUL DE NOU | EXPRESIVITATEA DETALIILOR

CHIP PHOTO VIDEO

Ediția lunii aprilie a revistei CHIP FOTO-VIDEO
este disponibilă împreună cu
cartea „FOTOGRAFIA DE PEISAJ”,
la prețul de 24,98 lei.

Librăria
CHIP
ONLINE

Cartea poate fi comandată și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)
sau poate fi achiziționată din librării.



3 D Media Communications SRL,
Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brasov
Tel: (0264)415158, 0744-754983,
0723-70511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: (0264)415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Badescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-sef:
Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactor:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (ionesc@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Radu Sorop
Cosmin Aionijă
Sebastian Bulacu (flocke@level.ro)
Paul Pollicarp, Marin Nicolae
Laura Balanca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafiči și DTP:
Ramona Vîntilă (ramona@level.ro)

Publicitate:
Ionete Mărginean (ionete.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Badescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Ricu Anghel (ricu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
CF. 2, CP. 4, 500530 Brasov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0264-415158

HOTLINE abonamente:
0264-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

 **LEVEL** este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tipajelor
(BRAT).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiere
conform Studiului Național de Audiere. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), **LEVEL** are 11.000 cititori/ediție.

SĂ NE REVENIM

... dar nu de pe urma veștii conform căreia S.T.A.L.K.E.R 2 a fost anulat. Oricât de trist sună, ne consolăm cără macar cu ideea că studiorile Vostok Games (ex-GSC Game World), vor folosi în continuare universul jocului, dar la o scară mult mai mare, pentru a realiza un MMOFPS cel puțin la fel de atmosferic. Un joc poate chiar mai ambicioz...

Mai important, cu următoarea ediție, sperăm să revenim la apariții normale ale revistei pe piață. Ne "certăm" în continuare despre modul în care se va produce minunea, însă, oricum ar fi, amănările termenelor de lansare "la apă" din ultimele luni nu vor duce, în cele din urmă, la dispariția unei ediții din acest an. Prin urmare, intr-o formă sau alta, ne vom revanța față de voi.

În acest sens, semne bune avem deja. Nicidcum nu vom dispărea, cum zic unii care asociază situația actuală cu simptomele care au dus la dispariția concurenților de pe piață - nouă ne pare și mai rău că au sus-combat. De fapt, în condiții normale, revista se vinde suficient de bine ca să reziste fără probleme. Aflați că, în cazul unei publicații naționale de nișă precum LEVEL, una dintre condițiile evitării unor asemenea inconveniente reprezintă și încasarea tuturor banilor datorați din încasările, de preferat cu mai puțin de patru luni întârziere. Poate că în cazul foștilor noștri concurenți au existat și alte probleme, altfel, sunt siguri că ar mai fi existat. În orice caz, nu mai contează. Indiferent care sunt ele, ne pare rău că problemele din piață ne-au impiedicat să vă furnizăm "drogul" la timp în ultima perioadă, și ne cerem scuze pentru disconfortul creat în numele celor care, poate fără rea intenție, l-au creat. Mai mult, avem asigurări că nu vom sări peste nicio ediție din acest an.

Revenind la oile noastre, veți remarcă apariția unui nou redactor pe planurile noastre, care debutează cu un articol special, dedicat unui subiect interesant debătut în ultimii ani. Sună foarte curios ce impresie vă lăsa Radu, aşadar, nu ezita să vă lăsați opiniiile pe forum. Avem nevoie de carne proaspătă în mod constant.

În paralel, l-am pierdut pe nea Puui de la Hardware. Drept urmare, până la noi ordine, rubrica pe care o ducă în spate va fi ceva mai puțin bogată, dar cu Marius în continuare la butoane.

Acestea fiind zise, ne revedem peste aproximativ o lună (hai, poate una întreagă), eventual mai grași și mai cu vlagă. Iar ca să vă asigur (dacă mă mai crede cineva) că ediția următoare va exista, avem deja JOCUL FULL cu care o vom mărtăta. Pagina 96. Pace!

■ **KIMO**

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	17
D-Link	49
PLAY&JOY	11
Orange	100

KiMO

- 1 Rayman Origins
- 2 The Last Story
- 3 Uncharted: Golden Abyss



Koniec

- 1 Kingdoms of Amalur
- 2 Rayman Origins
- 3 Vessel



cioLAN

- 1 Kingdoms of Amalur
- 2 The Last Story
- 3 Rayman Origins



Marius Ghinea

- 1 Kingdoms of Amalur
- 2 Mass Effect 3
- 3 The Last Story



Caleb

- 1 Wargame: European Escalation
- 2 The Last Story
- 3 Rayman Origins



REVIEWS CUM NOTAM

În casă veridictele din urmă, am înțeles că obținând un calciu simplu, văd că lăudă de media notelor acordată pe categoriile Grafici, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cărui tot ce conținești, am decis să nu mai încărca cîteva triviale cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

Sfârșitul unei aventuri intergalactice.

34 MASS EFFECT 3

Va fi superb sau nu vezi în următoarele zile.

30 BORDERLANDS 2

I-am dat o șansă la clădirea sa.

58 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Îți sănătatea și bunătatea te urmărește.

50 WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

12 DESPRE JOCURI SERIOASE

Serios!

18 SIMPLIFY

Niciodată nu mă întreb ce să fac.

SILVERFALL

EARTH AWAKENING

Pentru fanii genului, expansion-ul stand alone cu numele Earth Awakening al action RPG-ului

Silverfall garantează și mai mult bălăuc în regat. De fapt, regatul este în întregime al tău de la bun început, pentru simplu motiv că ai fost incoronat rege peste el, la finalul jocului original. Așadar, ești invitat într-o lume în care magia și tehnologia se întreprind, o lume

fantastică cu puternice influențe steam punk.

Earth Awakening îți oferă ocazia de a juca din perspectiva uneia dintre cele cinci rase prezente la apel, din care două sunt noi: puternicii Dwarfi și misterioșii Saurieni (oameni-sopărăi), două entități complet diferite. Pentru fiecare personaj nou ales există o mulțime de skilluri și arme din care putem alege pentru a-l personaliza, Earth Awakening venind, din punctul acesta de vedere, cu o sumedenie de nouătăți față de original. Așadar, fanii genului n-ar trebui să găsească niciun motiv de plăcășă. Design, fiind un RPG, jocul îți oferă inclusiv sansa de a alege să te alături unor personaje întâlnite în joc, NPC-urilor care te vor însori apoi de-a lungul aventurii. Poți chiar să acceptă noi quest-uri din partea acestora, cu condiția să împărtășești convingerile cu tine.

Eroui poate fi personalizati în fel și chip, jocul permitând inclusiv modificarea părului și culorii pielelor, iar pe măsură ce crește în nivel, la fel și vor crește și puterile,

unele dintre ele fiind strâns legate de alegerile pe care le face. Partea interesantă este că poti jongla cu skill-urile și vrăjile pe care le poti dobândi în joc, având posibilitatea de a alege dintr-o ofertă bogată: 150 de skill-uri și vrăji ce pot fi combinate pentru obținerea unor efecte devastatoare.

Din punct de vedere grafic, Silverfall: Earth Awakening păstrează elementele de bază ale originalului, cu un design cu light-shading simpatic, care te trimite cu gândul la o carte de benzi desenate, și un mediu înconjurător foarte detaliat.

De menționat că aceea dintre noi care au jucat originalul pot importa personajul în compania căruia î-l încheie aventura, cu condiția ca acesta să fi ajuns la nivelul 45, și să evolueze în continuare. Dar nici cei proaspăt intrăți în universul Silverfall n-au fost uități, Earth Awakening oferindu-le o aventură suficient de diferită de cea originală, pentru a nu se simți nevoiți să apeleze mai întâi la aceasta. Mai mult, putem să ne gândim la el ca la un antrenament pentru Diablo III, al cărui review va fi în capul de afiș în ediția următoare a revistei noastre. Vă dorim hăcuială plăcută!



06 ȘTIRI

CULTURA GAMERISTIC

12 DESPRE PROGENITURI ȘI SKYRIM

SPECIAL

18 SIMPLIFY

PREVIEW

22 DISHONORED

26 THE LAST OF US

30 BORDERLANDS 2

REVIEW

34 MASS EFFECT 3

50 WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

54 RAYMAN ORIGINS

58 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

64 VESSEL

66 GRAND SLAM TENNIS 2

68 TWISTED METAL

70 THE LAST STORY

76 DEFENDERS OF ARDANIA

78 UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

80 DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

81 MOTORSTORM RC

82 LITTLE DEViants

83 SMASH 'N' SURVIVE

FREE2PLAY

84 DOTA 2 - HANDS-ON

85 MINI GAMES

RETRO

86 BLACKTHORNE

LADAD //

88 BARD'S TALE

HARDWARE

90 THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA

93 D-LINK DWR 730 & D-LINK DWA-127

LIFESTYLE

94 FILM - LOCKDOWN

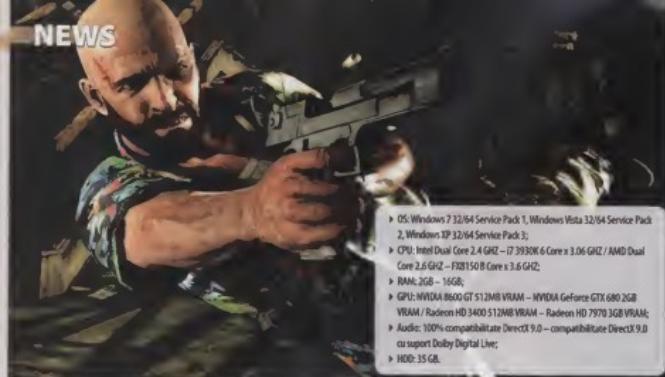
94 FILM - INVINCIBILI

94 WWW.

94 CĂȘTIGĂTORI CONCURS NEMIRA

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD



- OS: Windows 7 32/64 Service Pack 1, Windows Vista 32/64 Service Pack 2, Windows XP 32/64 Service Pack 3;
- CPU: Intel Dual Core 2.4 GHz – i7 3930K 6 Core x 3.06 GHz / AMD Dual Core 2.8 GHz – FX8150 8 Core x 3.6 GHz;
- RAM: 2GB – 16GB;
- GPU: NVIDIA 8600 GT 512MB VRAM – NVIDIA GeForce GTX 680 2GB VRAM / Radeon HD 5450 512MB VRAM – Radeon HD 7770 1GB VRAM;
- Audio: suport DirectX 9.0 – compatibilitate DirectX 9.0 cu suport Dolby Digital Live;
- HDD: 35 GB.

CERINȚE DE SISTEM PENTRU MAX PAYNE 3

RockStar Games ne informează că ediția pentru PC a jocului va beneficia de suport pentru DirectX 11 și tessellation, data de lansare fiind stabilită pentru 1 iunie 2012, îată cerințele de sistem minime și recomandate pentru a rula Max Payne 3. Vedeți cîinețile mai sus.

INDIE GAMES ROMANIA - UN PROIECT CEL PUȚIN AMBİTOIOS

Jocurile indie sunt jocuri independente, dezvoltate, de cele mai multe ori, cu un buget redus, fără a beneficia de susținere finanțară a unor companii sau echipe numeroase. Principalul mijloc de distribuție și promovare al jocurilor de acest fel este mediul online, ceea ce a dus și la creșterea notorietății acestora. Accentul nu cade, în mod special, pe caracterul comercial al acestora, ci, mai ales, pe caracterul artistic și inovativ, în condiții în care acestea nu trebuie să respecte anumite tipuri și reguli stricte, așa cum s-ar putea întâmpla în cazul celor dezvoltate pentru companiile producătoare de jocuri. Două exemple de jocuri indie care s-au bucurat de mare popularitate recent sunt Journey și Bastion.

Proiectul indiegames.ro a fost lansat de către o echipă de game designeri, artiști grafici și programatori și susținut de către Zoran Popović, co-fondator Edukube. Număratoarea inversă pentru lansarea site-ului a început, deadline-ul fiind vizibil pe pagina de Facebook și Twitter. Scopul proiectului este de a reuni și promova, pe plan mondial, jocurile indie de calitate din România, precum și pe toți cei implicați în dezvoltarea acestora. Totodată, un alt obiectiv al acestei platforme este de a facilita accesul dezvoltatorilor români la soluții de finanțare și publicare. Concepțul unei astfel de platforme a pornit de la sesizarea unei lipse reale pe piața românească în această direcție.

Astfel, indiegames.ro își propune să creeze o comunitate prin intermediul căreia să vină atât în sprijinul pasionaților de jocuri indie, cât și în ajutorul dezvoltatorilor de jocuri.

Platforma va fi structurată pe 4 categorii principale, după cum urmează:

- Play – această secțiune va conține prezentări și mai multe review-uri de jocuri



URMĂTORUL JOC VALVE SOFTWARE VA PURTA NUMĂRUL 3 ÎN COADĂ

Nărăcă pentru moment discutăm doar despre o presupunere frumoasă, este cert că Gabe Newell a anunțat, fără să vrea, că Valve Software va fi prezent la această ediție de E3, iar unul dintre jocurile pe care le va prezenta în cadrul evenimentului va purta cifra 3 în coadă. Bineînțele că aproape toată lumea speră la Half-Life 3, însă nu trebuie exclusum nici posibilitatea anunțării unui Team Fortress 3, Left 4 Dead 3 sau a Portal 3. De asemenea, parcă în sprijinul celor de mai sus, internebul să-o îmbogățăj cu două site-uri noi: <http://atramental-plateau.com/>, care conține logo-ul Black Mesa, dar selectând zona de unde se distinge textul „E3 2012”, și <http://black-aperture.com/>, pe care apare un sec.../3” și atât.

PREY 2 NU A FOST ANULAT

Umbila vorba prin tără cum că Prey 2 ar fi fost tăiat de la jârja de verziori și îngropat de viu. Aparent, lucrurile nu stau chiar așa, reprezentanții Bethesda Softworks declarând că first-person shooter-ul produs de studiourile Human Head nu a fost anulat, ci amănat (doar) până în 2013.

Motivul pentru care jocul nu va mai ajunge în magazinele de specialitate în cursul acestui an este legat de calitatea inferioară a produsului, producătorii nereuind să îndeplinească standardele impuse de Bethesda, de unde și zvonul că această nu vor mai continua dezvoltarea acestuia, proiectul urmănd să treacă în grădina unui dezvoltator ceva mai experimentat.



BT LINKS

[Home](#)
[Log in](#)
[My Cart](#)
[Recent Titles](#)
[Pre-plays!](#)
[Release Schedule](#)
[Games Unlimited](#)
[Rewards](#)
[About us](#)
[Contact us](#)
[Careers @ BT](#)

PC-CD/DVD > Need For Speed Most Wanted 2 [PRE-ORDER]

[VIEW CART](#)

NOTE
 Pre-order prices, and ETA are
 promotional and subject
 to change before release.

PREORDER PRICE

TBA

[PRE-ORDER HERE](#) □**AMUZANT: BT GAMES „ANUNȚĂ” NEED FOR SPEED: MOST WANTED 2**

Cei de la BT Games, magazinul virtual care a afișat din greșeala o pagină de precomandă pentru Dead Space 3 înainte ca jocul să fie anunțat oficial, au mai scăpată o bombonă, dezvăluind indirect faptul că Electronic Arts dezvoltă Need for Speed: Most Wanted 2, sequel-ul jocului de curse publicat în anul 2005. Deocamdată, despre acesta nu se cunosc detalii oficiale, precum platforme pentru care va fi disponibil, prețul sau data de lansare. Cu siguranță, însă, îl vom vedea și pe PC și.

NEED FOR SPEED: THE MOVIE

Electronic Arts intenționează să „porteze” seria Need for Speed și pentru marele ecran, iar Hollywood-ul nu mai poate de ferice, măi multe studiouri americane părând dejasă interesate de această idee. Putem concluziona că cinci filme Fast & Furious, plus încă unul alături în preproduție, nu sunt de ajuns pentru publicul american, deoarece scenariștii George și John Gatins (Real Steel) au fost deja angajați pentru a transforma jocul Need for Speed în film. Oare îi vor oferi rolul principal lui Vin Diesel?

**CRYYSIS 3 CONFIRMAT**

Electronic Arts anunță oficial că studiourile germane Crytek lucrează la următorul joc din seria Crysis, a cărui acțiune se va desfășura în anul 2047, la New York. Jucătorii vor reîntra în pielea lui Prophet și le vor administra o doză de corecție fizică membrilor corporației Cell, care s-au gândit că ar fi OK să construască un Nanosuit în jurul întregii metropole. Iar dacă nu luăm după promisiuni, vom avea parte de decoruri mai variate, fiind promise șapte zone de joc diferite, precum păduri tropicale și mlaștini, o poveste ceva mai captivată și multe acțiuni nebună. Pe scurt, strict din punct de vedere al gameplay-ului, jocul se va apropiua mai mult de primul Crysis decât de al doilea, tocmai datorită spațiilor de joc mai largi.

De asemenea, EA a mai dezvăluit că persoanele care vor precomanda via Origin editia Hunter a jocului, vor primi un mod exclusiv pentru Nanosuit + update-uri, un arc mai deosebit și un bonus de XP până la nivelul 5 în multiplayer.

**DARKSIDERS II A FOST AMÂNAT**

Prin intermediu site-ului oficial, Mathew Everett, community manager THQ, a anunțat că Darksiders II a fost amânat până în luna august a acestui an, motivarea fiind aceea că studiourile Vigil au nevoie de mai mult timp pentru a putea finisă jocul că mai bine. Pentru moment nu există o dată de lansare exactă, însă știm deja că jocul va fi publicat simultan pentru toate platformele.

**GOD OF WAR: ASCENSION ANUNȚAT OFICIAL**

După cum precizam cu ceva timp în urmă, mai exact când pagina Facebook a celor de la Sony era „asediată” de milioane de fani, un nou titlu God of War se află în producție pe masa studioului Santa Monica, lucru ce a fost confirmat acum. God of War: Ascension este dezvoltat exclusiv pentru PlayStation 3 și, din ceea ce am putut înțelege deocamdată, jocul nu va fi o continuare directă pentru cea de-a III-a parte, ci un prequel, urmând să prezinte evenimentele ce s-au desfășurat înainte de luptele cu titanii, implicit zeii Olimpului, într-o perioadă în care spartanul nostru nu avea puteri divine.



SONY A ANUNȚAT PIERDERI ISTORICE ȘI CONCEDIERI MASIVE

Sony a dezvăluit că va publica în curând rezultatele financiare pe anul fiscal 2011, ce tocmai s-a încheiat pe 31 martie, și că se aşteaptă la cele mai mari pierderi din istoria de 65 de ani a companiei.

Aparent, departamentele cele mai afectate sunt cele de LCD-uri și din industria chimică, care au produs jumătate din gaura de 6.4 miliarde de dolari preconizată de conduceră colosului nipon, un motiv sufficient de bun pentru concedierea a aproximativ 10.000 de angajați. Cifra reprezintă aproximativ 6% din numărul total de angajați ai companiei la nivel mondial.

MASS EFFECT 3 S-A VÂNDUT SUB AŞTEPTĂRI

Numeț „cel mai bun produs al studiourilor Bioware” de către reprezentanții Electronic Arts, Mass Effect 3 a reușit să nu devină revelația financiară pe care o aștepta toată lumea implicată în producerea sa, iar acest lucru în ciuda faptului că începează chiar promotor, publisher-ul lăudându-se că vânzările de peste 900.000 de unități în doar 24 de ore și livrările de 3.5 milioane de exemplare către magazinele de specialitate.

Dacă spirea mareea dezamăgire a celor de la EA, analiștii din industrie ne informează că vânzările generate jocul depășesc 1.5 milioane de unități, acest lucru datorându-se, în procent de 24%, industriei software, care în acest moment este în cadrul liberă față de aceeași perioadă a anului trecut. În consecință, de acum înainte, îl veți găsi din ce în ce mai des la preț promotional.



RISEN 2: DARK WATERS VA FI LANSAT PENTRU CONSOLE LA LUNI DUPĂ APARIȚIA VERSIUNII PC

Oamenii de la Deep Silver au dat sfioră-n țără că posesorii de PC-uri vor beneficia de Risen 2 mult mai devreme decât cel ce-i așteaptă pe console, ediție pentru Xbox 360 și PS3 ale RPG-ului urmând să își facă debutul în magazine abia după ce adaptarea (a se înțelege downgrade-ul) va fi complet finalizată, astfel încât RPG-ul să ruleze „optim” și pe cele două platforme. Risen 2: Dark Waters poate fi butonat pe PC începând cu 27 aprilie, în timp ce edițiile de console vor fi lansate pe 3 august 2012.



UN NENE ACUZĂ UBISOFT DE PLAGIAT

Recent, publisher-ul și producătorul de origine franceză a fost acuzat de către John Beiswenger, un „creștin, scriitor și inginer” desăvârșit, de plagiat. Pară-se că domnul cu pricina a scris un roman foarte asemănător cu povestea din seria Assassin’s Creed, pe care l-a publicat în anul 2002, și care se numește Link.

Drept urmare, Beiswenger a decis să acioneze în instanță compania franceză, prezentând chiar mai multe dovezi în această privință, și să ceară 5.25 milioane de dolari drept despăgușire. Adevar sau provocare?

What certain places to look beyond them through the mist of time were to do that point but no further?



LINK

A Novel by John Beiswenger

3 BULLETPROOF NU VA AVEA PARTE DE O CONTINUARE



Ar dacă să întrebă cumva de ce, atunci gândiști-vă la piraterie și apoi la PC, adică argumentul suprem invocat de mulți pentru tot ceea ce este prost în această industrie frumoasă. Drept concluzie, motivarea cea mai bună pentru lipsa de interes a celor de la Electronic Arts pentru a publica o continuare a jocului Bulletproof este reprezentată de vânzările slabe obținute de ediția pentru PC. Mike Capps, președintele studiourilor Epic Games, a declarat că jocul nu „a adus bani” în conturi, dar, în ciuda acestui fapt, este fericit că a avut ocazia să colaboreze cu cel de la People Can Fly (Painkiller), având astfel posibilitatea să testeze o formulă de joc, ceva mai „colorat”, față de ceea ce său să facă atât de bine: Gears of War și Unreal Tournament.

„Studioul a produs și lansat doar continut AAA,” a spus el. „Următorul lucru pe care-l facem împreună cu People Can Fly va fi fabulos”. Mike Capps nu neagă că a luat în calcul o continuare a jocului Bulletproof, însă, în cele din urmă, să hotără că studiourile poloneze People Can Fly să înceapă munca la un alt proiect nou, despre care vom auzi mai multe în viitorul apropiat.



FĂRĂ NINTENDO LA GAMESCOM

Până intermediu purtătorului său de cuvânt, compania Nintendo a confirmat că anul acesta nu va susține nicio prezentare publică la GamesCom și nici nu va închiria spațiu pentru standuri, în scopul prezentării viitoarei consoli Wii U și a titlurilor pe care le are în dezvoltare. Aparent, Nintendo intenționează să-și concentreze activitățile de promovare după închiderea salonului E3 2012, când va interacționa mai intens cu partenerii din industrie și presa de specialitate. „În cluda faptului că Gamescom este un eveniment important pentru compania noastră, am hotărât ca anul acesta să nu participăm”, a declarat Silla Gülicher, purtător de cuvânt Nintendo.

În altă ordine de idei, cei de la Nintendo au declarat o pierdere anuală de peste 500 milioane de dolari, prima din ultimii 30 de ani.

ANUL 2013 NE VA ADUCE

LOST PLANET 3

Cei de la Capcom au dat undă verde studioului extins Spark Unlimited (Turning Point: Fall of Liberty și Legendary) pentru a produce următorul joc din seria Lost Planet, ce va fi lansat în cursul anului viitor pentru PlayStation 3, Xbox 360 și PC.

Acțiunea din Lost Planet 3 se va petrece mult timp după evenimentele din primul joc al seriei, ceea ce înseamnă că aproape întreaga suprafață a planetei Eden III este în continuare acoperită de gheță, spre deosebire de mediul tropical din Lost Planet 2, generat de evenimentele din primul joc. Noul joc ne va spune postea lui Jim, un colonist aflat în slujba companiei NEVEC, ce extrage mineralul de pe Eden III și îl expediază pe Pământ, iar VS-urile (costumele vitale) militare nu mai sunt în centrul atenției. În locul mech-urilor cu care ne-am obisnuit în jocurile anterioare, vom putea controla unități mecanizate asemănătoare (Rigs), echipate cu brațe-burghiu pentru foraj și brațe-clește pentru minerit.

In Lost Planet 3, compania NEVEC nu a devenit încă principalul antagonist al seriei, ci ajută la transformarea planetei Eden III într-o locuință pentru oameni. NEVEC ascunde însă un secret, pe care îl vom afla pe măsură ce avansăm în joc.

Gameplay-ul va fi mai apropiat de cel din primul joc, iar aventura va urma mai îndeaproape povestea, provocând co-op din Lost Planet 2 fiind astfel date uitări. Folsind mecanica de joc bazată pe misiuni, jucătorul va putea urma quest-uri principale pentru a progresă, dar și quest-uri alternative, ce-l vor pune în poziție de a ajuta diversi coloniști de pe planetă. Zone imense vor fi deschise explorării într-o manieră specifică RPG-urilor, oferind posibilitatea de a interacționa cu alte personaje, obținând upgrade-uri pentru echipamentul din dotare și piese pentru construirea propriului Rig. Din nou, principali inimici vor fi creaturile insectoide Akrid, extrătoreștri indigeni de pe planeta Eden III și o foarte prețioasă sursă de energie.





COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE VA FI LANSAT ÎN VARA ACESTUI AN

Valve Software va lansa în vara acestui an FPS-ul multi-player Counter-Strike: Global Offensive, iar odată cu apariția acestuia în magazinele de specialitate, bâtrânește CS 1.6 va fi înlocuit în competițiile oficiale. De asemenea, producătorul a anunțat că suportul pentru cross-platform play a fost eliminat din motive de adaptare și suport, fiind foarte greu pentru un jucător de consolă să devină competitiv atunci când trebuie să eliminate adversari ce utilizează o tastatură + mouse.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION NU VA FI PORTAT

Trend Oster, fondator Beamerdog, a precizat pe contul său de Twitter că nu va exista versiune de Xbox 360, PlayStation 3 sau Wii a RPG-ului Baldur's Gate: Enhanced Edition, deoarece controller-ul nu este adaptat pentru a face față unui astfel de titlu. Oster o mai adăugat că dificultatea jocului va rămâne neschimbată, echipa responsabilă de dezvoltarea versiunii Enhanced încercând să evite tendința actuală de a produce un joc cu gândul la cei ce posedă o consolă.

De asemenea, limita de dezvoltare a personajelor va fi modificată pentru a permite introducerea de conținut nou, iar party-ul jucătorului va fi compus dintr-un grup de șase personaje. Așadar, cu excepția texturilor high-res și a suportului sporit pentru moduri, gameplay-ul rămâne neschimbăt.



RESIDENT EVIL 6 VA AJUNGE CEVA MAI TÂRZIU PE PC

Capcom ne-a informat că versiunile pentru console (PlayStation 3 și Xbox 360) ale survival-horror-ului Resident Evil 6 vor ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate în data de 2 octombrie, în timp ce ediția pregătită pentru PC va fi lansată ceva mai târziu, fără a fi oferită și vreo explicație logică pentru această amânare. Drept urmare, putem concluziona că este vorba despre o decizie marketing.

Acțiunea jocului se va desfășura la 10 ani după incidentul petrecut în Raccoon City, cătorii urmând ca de această dată să umărască povestea persoanelor Leon S. Kennedy și Chris Redfield, cunoscute din titlurile precedente ale seriei. Ca fapt divers, protagonistii noștri vor fi nevoiți să lupte impotriva unui nou virus ce amenință întreaga populație a planetei. Sună cunoscut?

DORINȚĂ ÎMPLINITĂ: DARK SOULS A FOST ANUNȚAT PENTRU PC

În sfârșit, așteptata ediție pentru PC a excelentului RPG - care a făcut senzație pe console și a fost declarat Jocul Anului 2012 de către redactorii LEVEL, se va numi Dark Souls: Prepare to Die Edition și va fi lansată în luna august a acestui an. Reprezentanții studiourilor From Software au mai menționat că aceasta va conține până la patru zone noi de joc (inclusiv una pentru PvP), patru creațuri noi de tip boss, cum ar fi Chimera de Tomb și Artorias of Abyss, precum și suport pentru controller.

Mai mult, game directorul Hidetaka Miyazaki a adăugat că versiunea pentru PC va mai conține nou capitol nou - cu a cărui poveste vom face cunoscând pe la jumătatea jocului, dar și mai multe NPC-uri și adversari, jucătorilor fiindu-le oferită posibilitatea de a purta echipamentul accesora.



Pj Play&Joy

Distribuitor autorizat Joymax si Gpotato in Romania



SikkraoR

PlayAndJoy.com si-a inceput activitatea in 2011, sectorul Free2Play si Pay2Play MMOGames. Obiectivele noastre ca distribuitor sunt calitate si corectitudine in coordonarea activitatii de marketing, vanzare si relatii cu publicul. Firma noastra a devenit distribuitor autorizat Joymax, una dintre cele mai mari firme producatoare din Coreea, in iunie 2011. Din martie 2012, am devenit de asemenea, distribuitor autorizat in Romania, al firmei Gpotato, detinatorul unuia dintre cele mai cunoscute jocuri, Allods Online, ale carui produse le veti putea gasi pe site-ul nostru, in curand.

Toti membrii echipei PlayandJoy inclusiv cei fondatori au experienta in ale jocului. Astfel, noi am creat un site, special pentru voi, sa va aduca doar placerea

de-a juca, lasand in grija noastra, raspunsurile intrebarilor voastre.

Produsele noastre le puteti procura folosind card de credit, transfer bancar sau de la terminalele Qiwi. Suntem in permanenta cautare de solutii pentru cresterea calitatii serviciilor de distributie si plata.

Sikkrao Online va invita in lumea jocului cu o imagine de cinematograf, sa calatoriti in timp de Drumul Matasii, drum plin de aventura si peripetii. Allods Online va aduce inapoi in timpul celui de-al II-lea Razboi Mondial, unde puteti lupta cu armele acelor vremuri, atat pe uscat cat si pe mare. Puteti trai toate aceste experiente, gratis! Urmariti-ne in continuare, va asteptam cu multe surprise placute!



Global Hub
of Fun

SikkraoR

KARMA
GAMES

DIGIMON
MASTERS

coming soon

SILKROID

coming soon

SPECIAL FORCE



Allods

MID TADS

Dragonica

GANTAN
FLASH MMORPG

coming soon

SEVENCORE

coming soon

X-Force

Pentru toate jocurile Joymax si Gpotato primiti CODURI CADOU, tiparite pe coperta DVD.

Folosirea codurilor va este descrisa intr-un film video pe care il puteti viziona pe portalul nostru www.playandjoy.com

www.PlayAndJoy.com

Aflati toate stiriile si noutatile din lumea jocurilor de pe paginile noastre de Facebook, Twitter si portalul nostru video.

<http://www.PlayAndJoy.org> (Video Portal)

<http://www.PlayAndJoy.net> (Forum Page)

<http://www.facebook.com/PlayAndJoy>

<http://www.twitter.com/PlayAndJoyRo>

<http://www.youtube.com/PlayAndJoy>



DESPRE JOCURI SERIOASE

Tot frunzărind (așa traduce Google „browse” în română), am dat la un moment dat peste un articol care anunță pompos că gamerii au rezolvat o problemă de „împachetare” a unei proteine, pe care oamenii de știință se chinuță să o rezolve de 10 ani, în doar 3 săptămâni. „Aha!”, mi-am zis, „Să mai spună cineva că jocurile nu folosesc la nimic!”. Reacție reflexă, pentru că, imediat ce am început să gândesc, am realizat că în ziua de azi majoritatea celor care înțeleg căteva ceva despre tehnologie nu mai au de mult o astfel de atitudine. De fapt, din contră, de-a lungul timpului am tot cîtit despre ce

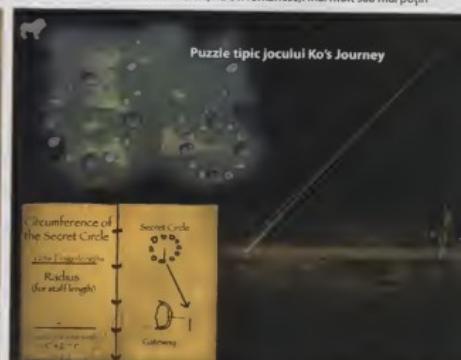
jocuri mai folosesc armata SUA, iar de cele care se întrepătrund cu Invățământul mă lovesc în fiecare zi. M-am bucurat de raționament și pentru jocuri în general și am închis. Câteva luni mai târziu, citeșc însă în revista GamePro despre o clinică ce folosește titluri ca Brain Age pentru a ajuta persoanele cu traumatismul cerebral. „Atât”, „mi spusei, „e cea de special”. Azi, după o bună de sondare, realizez că sunt un ignorant. Jocurile serioase, numite așa chiar și pe Wikipedia, au ajuns aproape peste tot, unele dintre ele fiind cu adevarat impresionante... Un joc serios este un joc care nu are ca scop principal divertismentul”.

Invățământ

Deși jocurile obișnuite sunt folosite de foarte mult timp în mediul educațional – nu o să uit niciodată cărțile cu porturi (tradiționale) sau cu animale, cu care mă juam prin clasele I–V –, nu același lucru se poate spune și despre cele electronice. Se întâmplă așa, o dată pentru că există foarte puține școli cu suficiente calculatoare pentru a dezvolta astfel de metode, dar și pentru că jocurile sunt încă văzute de mulți ca divertisment pueril care să transformă utilizatorii în epave sociale, incurajază discriminarea sexuală și consumerismul (înțelesul american al cuvântului, nu cel românesc). Mai mult sau mai puțin



Site-ul BBC are o întreagă secțiune dedicată jocurilor educative. Questionaut find unul dintre cele mai frumoase dintre ele.



Puzzle tipic jocului Ko's Journey

La fel ca aplicațiile cu care îți poți antrena scrisul și majoritatea celor care te învață o limbă străină sunt prea puțin jocuri pentru a fi prezentate. Cu toate asta, recunosc că m-am distrat copios cu acest mic flash. International Cafe.

adevărât, aş tinde să spun, dar poate vorbim despre aceste defecți pe viitor, după ce ne documentăm mai bine... Vrem, nu vrem, tinerii zilelor noastre sunt asaltați, încântați și conduși de tehnologie, fie ea televiziune, internet, computere, console, telefoane mobile, gadgeturi și așa mai departe. Diferența dintre cele două lumi, acasă/școală, a ajuns să fie atât de mare, încât eu sunt convins că majoritatea copiilor cu ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder – deficit de atenție datorat hiperactivității, dacă vrei, deși cred că medicii nu ar fi de acord cu această traducere) sunt, de fapt, diagnosticări greșit, sau, să rog, conform unor cerințe/șteptări învechite. Șase ore pe zi, dacă nu și mai mult, copiii nu mai au voie să comunice, nu mai au voie să se miște, nu mai au voie să interacționeze, dar trebuie în schimb să asculte, să scrie și să învețe într-un stil deosebit de plăcitor, mai

MAI DEȘTEPT FĂRĂ SĂ VREI

Există și jocuri care au componente educaționale recunoscute de toată lumea, dar care nu sunt neapărat folosite în învățământ. SimCity (și jocurile asemănătoare) îți poate dezvolta partea organizativă și te poate ajuta să înțelegi cum funcționează un oraș. RollerCoaster Tycoon și suratele, în fel, doar că aici vorbim de un parc de distracții, cu un plus pe felul în care funcționează montanage russe-urile. Că o simulare poți înțelege bazele funcționării unui avion, vapor, submarin etc. Într-o strategie ca Total War poți învăța strategii de luptă și puțină istorie și așa mai departe.

Menu

End



SimCity 5 a fost anunțat și, dacă producătorii reușesc să încorporeze ceea ce tot ce se promite, va fi incredibil.

ales prin comparație, iar dacă nu o fac, suntem imbulați cu medicamente... Discuțiile care nu prea-ști sunt locul în Level, sper doar ca România să nu prindă aceste practici „occidentale”. Din fericire, alți occidentali mai deștepti au început să se adapteze, iar printre cursuri interactive, mult mai deschise discuțiilor, și-au făcut loc videoproiectoarele, calculatoarele și inel, incet și jocurile.

Majoritatea titlurilor dedicate se adresează claselor I-V și ajută/complinesc profesorul. Am avut plăcere, de exemplu, să asist la un curs în care copiii trebuiau să lanseze pe orbită o navă spațială, pentru a salva un extraterestru – un simplu joc web. Tot ce aveau de făcut era să aprecieze căt mai bine unghiu-l de lansare cerut, pentru a-l intercepța. Diferențele față de metodele tradiționale de pre-

dare au fost evidente, copiii erau entuziasmați, colaborau, interacționau, se contracizeau și cu surgență vor jine mult și bine cum să aprecieze un unghi. Ba mai mult, între încercările profesorul le-a explicat și care e diferența între unghiri, cum arată cel de 90 de grade sau cel de 45 și așa mai departe, informații, incredibile, apreciate de copii, pentru că-i au ajutat să atingă rezultate mai bune. Pe lângă sutele de jocuri web și site-uri de specialitate, cele mai multe jocuri educaționale au adaptat un univers tipic adventure. În care, pentru a trece mai departe, trebuie să rezolvă anumite probleme matematice, fizice etc. Diferența fiind că aici ești învățat și cum să rezolvă problemele întâlnite. Unul dintre cele mai cunoscute jocuri de acest gen, introdus chiar și în planul de în-

vățământ al unor școli mai dotate, este Ko's Journey, în care o fetiță închiriază să-și regăsească familia după ce satul ei a fost atacat. Pe drum ea trebuie, de exemplu, să amestecă diferite cantități de substanțe pentru a crea un medicament, moment în care învățăm despre procente, rapoarte, fracții etc. În același stil cred că vă puteți imagina destul de usor cum ar putea funcționa un astfel de joc axat pe ortografie sau și viteză de scriere. Titluri care, deși frumoase și narate, nu sunt, după părerea mea, neapărat jocuri, pentru că le lipsește factorul x = fun. Sunt mai mult aplicații în care îți poți antrena scrisul la tastatură. Am observat însă că, pentru copii, un scor (caracteristic pentru minut, număr de greșeli etc.) și suficient pentru a-i face să mai incerce o dată.

Armată

Înțeial am vrut să introduc învățământul și simulatoarele (aeriene, de cale ferată etc.), numai că, mergând pe același principiu, am decis că nici acestea nu sunt jocuri. Te poți distra cu ele, fără doar și poate – fratele meu, mare amator de simulatoare de tren, mi-a spus că s-ar fi băut cu puști care trăgeau de manete într-o cabină interactivă de locomotivă, când l-am trimis cu poza dintr-un muzeu de afară –, dar, să fim serioși, persoanele care se antrenăză în/cu acest tip de dispozitive nu o fac (sper) pentru a se distra, ei învăță pentru o licență sau, mai nou, pentru a deveni teroriști adeverăți. Extrapolând, am înțeles să excludem în acest fel toate softurile folosite de armată, dar nu e chiar așa. Armata SUA investește constant în jocuri, pe care le modifică în funcție de nevoi. Se folo-

VirtuaL Battlespace 2 nu are o grafică extraordinară, dar simularea, cel puțin din ce ne spun ei, este extraordinară.



sește de spiritul competițional al soldaților pentru a-i învăță cum să reacționeze în situații date, dar înțeleg în același timp foarte bine și nevoia de distracție sau de destindere a acestora. Dacă e să ne luăm după site-ul departamentului PEOSTRI (Program Executive Office for Simulation, Training & Instrumentation), armata SUA folosește în acest moment 4 jocuri pentru a antrena și educa trupele. Dintre ele, Virtual Battlespace 2 fiind cel mai interesant. Construit de Bohemia Interactive (Arma; Operation Flashpoint), acesta simulează realistic cămpurile de bătălie, vehiculele, balistica și chiar și puterea și modul de penetrare al proiectilelor. Poate mai importante decât simulația corectă sunt însă capacitatele programului de a transforma hărțile GPS în zone de luptă, multiplayer-ul care suportă mai mult de 100 de „jucători” în același timp, posibilitatea de a coordona în timp real aceste „trupe”, precum și un sistem de reluat impresionant, care permite instructorilor să urmărescă (de la soldatul până la traectoria glonțului și), să exprime și să înțeleagă întreaga desfășurare de forțe. Cu module dezvoltate în timp care permit acum (printru multe altele) utilizarea artileriei sau a elicopterelor dotate cu arme cu rază mare de acțiune, VBS2 sună ca cel mai bun FPS pe care nu-l vom juca vreodată și transformă ArMA

într-unul din cele mai așteptate jocuri ale lui 2012. Următorul pas se va numi, sau se numește, nu îmi este foarte clar, Game After Ambush și va fi un titlu care, dacă înțeleg eu bine din frânturile de informații răspândite pe internet, va permite onțcarui soldat să creze propriile scenarii de luptă într-un timp foarte scurt, fără a fi nevoie să învețe programare sau limbaj specific. Cu alte cuvinte, un VBS cu un editor de nivel mult mai puternic și mai prietenos.

Celelalte 3 jocuri serioase folosite (oficial) de armata SUA sunt mai puțin impresionante din punct de vedere tehnologic, dar nu sunt puțin interesante: Bilateral Negotiation Trainer (Bilat) este un simulator de negociere în diferite contexte sociale, Operational Language and Culture Training System este un software educațional care te învață într-un mediu interactiv limbile iraniană, dări și pashto, iar UrbanSim este o strategie care-ți permite să dai ordine până la nivel de batalion și îți prezintă în ansamblu ce s-ar putea întâmpla în anumite împrejurări. Jocul însearcă să conștiințeze situațional soldatul și să-l facă să anticipateze efectele ordinelor lui.

NU JOCI REALITATE!

Una dintre problemele dezbătute intențios în jurul războiului (real) modern este lipsa interactivității cu câmpul de luptă și gamificarea unelelor folosite de militari, lucruri care pot duce la „dezumanizarea” reacțiilor soldaților. Cel mai bun exemplu aici este filmul său public de WikiLeaks în 2010 în care un pilot de elicopter a deschis focul asupra unor civili. Deși circumstanțele sunt mult mai complexe și e greu să arăți cu degetul spre cineva, e imposibil să nu te frapeze ușurință în acțiune și limbajul folosit de pilot, care pareă că se joacă un joc. În același context putem pune și piloții de drone care pot fi lăsați, mii de kilometri depărtare de „front” în momentul în care atacă o țintă. Problema dezvoltată și prezentată frumos și într-unul dintre episoadele serialului The Good Wife.



UrbanSim. Să cum un singur print te poate convinge că vrei să joci un joc.

Medicina

Gândurile mele au concluzionat dintotdeauna impotrivă răboalaierilor moderne purtate de armata USA, motiv pentru care m-am și ferit în a face vreo remarcă politică în secțiunea de mai sus a speciaului. Cu toate acestea, am tot respectul pentru felul în care își tratează ei soldații veniți de pe front, mai ales din punct de vedere medical. Alt sector unde jocurile și-au găsit loc în ceea ce folosesc pentru a combate PTSD-ul (Post-Traumatic Stress Disorder - anxietatea care re/apare în urma unei traume). Soldații pot fi puși în față unor situații asemănătoare cu cele care î-lau traumatizat, într-un mediu sigur și controlat. Fără îndărtățire/învățănd în acest fel pacienții să controleze și să treacă peste „frici”. Separat, medicii spitalului militar Walter Reed din Washington au ajuns la concluzia că jocuri ca Brain Age sunt foarte bune pentru a ajuta militarii cu probleme de memorie apărute în urma unui traumatism cerebral. Revista GamePro prezintă câteva cazuri interesante. Militarii povestesc cum pur și simplu au ajuns acasă și au realizat că le venea foarte greu sau nu mai stăiu deloc cum să facă lucruri aleatori; o adunare, un joc, consola. Partea din creier care stoca aceste informații nu mai putea fi accesată. Până de curând medicina tradițională consideră că aceste probleme sunt ireversibile, multe din persoanele care au avut insă răbdarea să înceapă de sebe de ori testele din jocuri ca Brain Age au reușit până la urmă să învingă boala.

How many rotating #'s?

3

6 6 6 9 6

6 6 6 7 6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

6
6
6

4
7
9

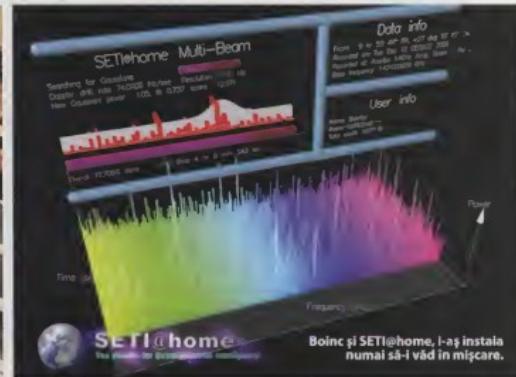
6
6
6

4
7
9

<div style="display: flex; justify-content:



Ballance Board-ul Wiimote este folosit în Spitalul Shriner din Houston pentru a îmbunătăți echilibrul copiilor cu probleme.



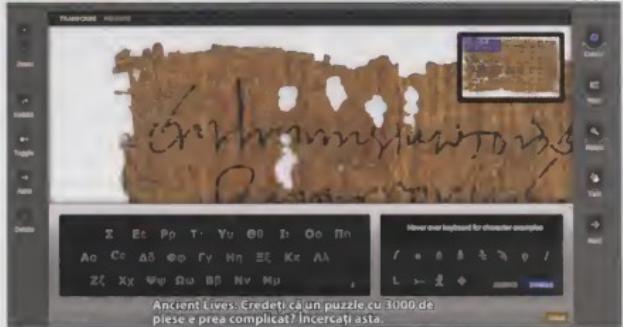
Boinc și SETI@home, î-ă instala numai să-l vâd în mișcare.

Creierele lor au început să scrie informația sau au găsit altă cale către informația dorită.

Între timp, la celălalt capăt al lumii, în India, cercetătorii au descoperit că, jucându-te, poți ameliora sau îndepărta amblopiile chiar și la vîrstă mai avansată (peste 9-12 ani). Amblopiile sunt o boală care apare de obicei la vîrstă foarte fragede, când copilul nu realizează că nu vede bine cu unul dintre ochi. Creierul alege să ignore imaginile venite de la organul cu probleme, iar ochiul ajunge după o anumită perioadă să nu mai folosească anumitul mușchi sau funcții. Revinând în America, aflăm că cercetătorii au descoperit că unele jocuri de pe Wii sau care folosesc Kinect pot îmbunătăți viteza de deplasare și echilibrul pacienților cu parkinson, în timp ce în întreaga lume alte câteva zeci de experimente care includ și jocurile sunt în plină desfășurare.

Cercetare

Cel mai bun tip de medicină dintre toate este însă cea preventivă, iar unul dintre lucrurile pe care cercetătorii încearcă să le ale de foarte mult timp este cum arată proteinele. Simplistic, proteinele sunt lanțuri de aminoacizi care se regăsesc în și dă funcții celulelor. Ordinea aminoacicilor în lanț este dată de gene și, din ce am înțeles, nu este chiar greu de afiat (!?) felul în care



aceste lanțuri se „impachetează” (Wiki spune că pierde e cuvântul mai bun, dar eu nu sunt de acord) într-un spațiu tridimensional și până la urmă iau forma lor finală; sunt însă mult mai greu de apreciat. Cum în timp am învățat aproape totale regulile și modurile după care aceste lanțuri se pot aranja, undeva la începutul anilor 2000 profesorul Vijay S. Pande, de la Universitatea Stanford, s-a gândit să facă un program care să calculeze automat felul în care un lanț se poate impacheta. A realizat

repede că unui singur calculator normal îi va lua enorm de mult timp să ducă la capăt un calcul complet – care să ducă la acele forme ale lanțurilor care folosesc cea mai puțină cantitate de energie și sunt deci cele mai stabile, aşa că a modificat programul într-un mod în care permitea oricărui să-l instaleze. Calculele se faceau/se fac în background, iar rezultatele erau/sunt trimise la institut unde erau/sunt comparate cu celelalte. Aşa cum tine de să subliniezi și fraza anterioară, ideea a prins și milii

BOINC

Idea profesorului Vijay S. Pande de a se folosi mai multe computere personale pentru a calcula mai rapid cum se impachetează proteinele nu a fost una nouă. Prima care au folosit această idee la o scară mare au fost cel de la Universitatea Berkeley din California, care inițial au cerut ajutorul tuturor pentru a căuta viață extraterestră. Programul lor nu se prezinta însă tipul de calcul de care avea nevoie profesorul nostru, aşa că acesta a decis să-şi creeze propriul soft, numit folding@home. Programul celor de la Berkeley, numit Boinc, a devenit însă rapid foarte cunoscut, iar acum vă puteți dona puterea calculatorelor personale pentru mulți motive cauze. De la crearea unei hărți tridimensionale a Căii Lactee, până la decodarea unor mesaje încă nedescifrate din al doilea razboi mondial. Atenție însă la factura de electricitate și la căt de mult se încălcă procesorul vostru dacă alegeți ca programul să folosească 100% din puterea de calcul a sistemului când acesta intră în repaus (idle).

PROPAGANDĂ, PUBLICITATE, PRINDE MEXICANU'

Atte jocuri interesante, dar de obicei hulite de majoritatea gamerilor sunt și cele propagandistică, cum este cazul titlului America's Army, un shooter care este folosit și ca uneală de recrutare. Primele lăz variante au fost totuși bine primite și a prins, chiar împotriva criticiilor care urau că jocurile de acest gen militarizează societatea și atrag atenția copiilor asupra acestui univers. Lucru făcut de mai toate jocurile, după părerea mea, pentru că printre altele prezintă armăe intr-o lumină „cool”. Atte jocuri sunt pur și simplu unele publicizare și nici nu vreau să le dau nume, în timp ce unul dintr-ele este atât de ciudat, incât nu am slăbit unde să-l plasez. Bine, mulți probabil mi-ar întoarce o cum că nu e un joc, dar... site-ul BlueServo te lasă să te uiți pe câteva camere (27) care filmează în continuu granița SUA/Mexic și te roagă să trimiți un avertisment șerifilor dacă observi ceva necurat...

de oameni și-ai instalat programul pe calculatoarele lor. Miza este enormă, pentru că o bună înțelegere a mecanismului de impachetare și a felului în care proteinele arăta poate face ca luptele împotriva unor boala ca gripe, cancerul, SIDA, Alzheimer, Huntington (mai trebuie să continu?) să fie mai aproape de victorie.

Cu toate asta, timpul a arătat că și calculatoarele au limitările lor (sau poate programatorii?), pentru că pur și simplu unele proteine importante nu se lăsau descompuse. 8 ani mai târziu, cercetătorii Universității din Washington au venit cu altă idee: să facă un soft (Foldit) care să te lasă să te joci cu forma lanțurilor de aminoacizi, după care să te puncteze în funcție de rezultat (stabilitate și energie consumată). În timp, peste două sute de mii de oameni din toate categoriile sociale s-au apucat de „joacă”, iar în momentul în care proteină propusă a fost una nedescrisă, care nu-ăr putea ajuta să înțelegem mai bine virusul HIV, gamerilor nu le-a luat decât 10 zile pentru a o

impacheta. Pur și simplu oamenii au dovedit că sunt mult mai buni decât calculatoarele când vine vorba de spațializare, în folosire și găsirea tiparilor și nu în ultimul rând ca echipă. Pentru că jocul este, de fapt, un multiplayer cooperativ perfect care te lasă să prelei munca oricui, în orice stadiu și să încerci să o îmbunătățești, să dai idei, să comunică sau pur și simplu să o ieșă de la început pe cont propriu.

Foldit nu este însă singurul soft/joc care cere ajutorul comunității pentru a rezolva probleme. Pe www.zooniverse.org/projects puteți descărca altă astfel de programele minunate. Dintre ele, cele mai interesante pentru noi (care pot fi considerate și jocuri) sunt Ancient Lives, un puzzle gigantic care, odată rezolvat, ar putea duce la descoperirea unei noi evanghelii, Phylo, care încearcă să găsească secțiuni similare de ADN între diferite specii și (dar nu numai) EteRNA, un joc care încearcă să dea mai mult sens ARN-ului.

JOCURILE ȘI TEHNOLOGIA

Aproape totă lumea recunoaște faptul că jocurile au împins puterea de calcul a computerelor personale mai mult decât orice altceva, dar prin Wii și Kinect industria reușește să-și depășească condiția și fără să vrea le oferă cercetătorilor unele puternice și leftele. De exemplu, fizicienii de la Universitatea Deft au realizat (la fel ca mulți alții) că Remetea-ului Wii-ului este cea mai ieftină cameră infraroșu de mare precizie de pe piata și-l au folosit, în consecință, la măsurarea gradului de evaporație a mării (?), în timp ce capacitatea kinectului sunt puse la muncă pentru a cartografi 3D ghețari și asteriozi.

Cățiva nebuni au încercat rețetele din Cooking Mama în realitate și au spus că nu au fost foarte rele.

x 0 1



America's Army 3 arăta bine, mai ales pentru un joc gratuit, dar lumea spune că 2 este jocul mai bun. Foarte pragmatică ca vizionare, sunt multe de învățat de alții, chiar dacă face propagandă.



Chitările care vin cu jocuri ca Rock Band sunt foarte departe de adevar, la tobe însă poți învăța bazele fără probleme.



APRINDE ACȚIUNEA

**Monitor 3D de 27 inch, de două ori mai luminos,
care poate afișa 120 de cadre pe secundă**

Pălașește într-o lume imersivă Full HD 1080p 3D a jocurilor și filmelor cu VG278H.
Bucură-te de imagini mai mari și mai luminoase pe un ecran 3D de 27 de inch cu ochelarii
NVIDIA® 3D VISION™ 2 în timp ce tehnologia NVIDIA® 3D LightBoost™ oferă de două ori
mai multă luminozitate fără să mărească consumul de curenț.



Ratele de cadru se dublează la 120 Hz și un timpul de răspuns de 2 ms asigură playback video fără cusur și împede ca cristalul

Tehnologia exclusive ASUS Splendid™ Video Intelligence dă acuratețe colorilor și fidelitate imaginii prin șase moduri (Theater, Game, Night View, Scenery, sRGB și Standard), iar toate pot fi accesate ușor prin tastele dedicate.

Suportul cu design ergonomic care se poate ajusta asigură o poziție confortabilă de vizionare.

Bucură-te de compatibilitate extinsă cu playere media prin opțiunile de conectivitate care includ HDMI 1.4, dual-link DVI-D și D-sub.

Aprinde acțiunea cu VG278H.

120Hz

2ms

**Full HD
1080p**

HDMI

Splendid

Q

DVI

PC

Blu-ray 3D



rocksteady



EXTERNAL POWER



Una dintre cele mai frecvente diatribări în comunitatea jucătorilor este îndreptată împotriva ideii de simplificare. În principiu, aceasta ar afecta pilonul tradițional al jocurilor, esență lor prin excepționalitate și anume gameplay-ul, simplificând conceptul de joc, recurgând la rețete deja testate în dauna inovației, abolind mecanicii de joc mai complexe și.a.m.d. Dacă aceasta ar fi obiecția principală, mai există și alte instanțe în care flagelul simplificării e denunțat, de exemplu com-

ponenta narrativă cu întreg galantiarul ei – scenariu, dialoguri, construcția personajelor – ori partea tehnică, lacunară atât din punct de vedere estetic, cât și funcțional (vezi Thief, unde sunetul e un element activ de gameplay, și nu pur decorativ). Succint, obiectia de bază ar fi aceea că jocurile actuale, și în special titurile AAA, au devenit nu doar mai puțin dificile sau provocatoare decât în trecut, cî și de-a dreptul enervante, obositore, alienante de usoare, anoteste, identice; în plus, s-a produs o superfi-

cializare și uniformizare a aspectelor narrative și atmosferice, o tabloidizare, dacă vrei (vezi noua modă a scenelor de sex), dăunătoare calității per total a experienței de joc.

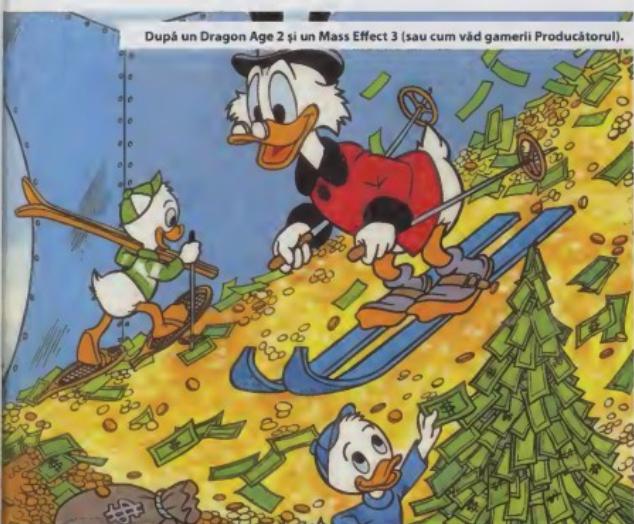
De parte ei, industria se apără susținând că procesul de simplificare pus în discuție nu este altceva decât aplicarea metodică și benefică a unui concept de accesibilitate. În fapt, retorica oficială a marilor producători operează o identificare a accesibilității cu simplificarea. Dacă prima e de bun augur, facilitând accesul către substanța jocului, cea de-a doua (în sensul pe care îl-am dat în primul paragraf) este o alterare a substanței respective. Aglomerându-le într-un tot unitar, folosind ca loc comun în comunicare printruse oficiale și în marketarea produsului, simplificarea incriminată apare ca o lăudabilă încercare de a înlesni satisfacția utilizatorilor și a maximiza calitatea produsului final. Ceea ce este, desigur, un trucabil, dar nu mai puțin un truc.

Nota bene, simplificarea ca procedeu general este presupusă de implementarea conceptualui de accesibilitate. Însă există o diferență majoră între a crea și rafina o interfață accesibilă care să indeplinească funcții complexe (vezi Warcraft → Warcraft II → Starcraft → Warcraft III) și a suprime întregii mecanici de joc (vezi fostele „jocuri pe ture”) sau a scrie dialoguri „accesibile” (vezi Starcraft II). Nimeni nu-și dorește o interfață complicată, neintuitivă, neergonomică, în această privință eficientă și simplitatea fiind virtută; în schimb, puțini dintre jucători vor, la nivel declarativ, că puțin, un gameplay care să profite într-un fel căt mai simplist și rudimentar de mecanisme puse la dispoziție de un gen anume (vezi Fallout 3).

Gașca fanilor die-hard Looking Glass, enervați că Thi-4f și nu Thief 4 (sau cum vede Producătorul gamerilor).



După un Dragon Age 2 și un Mass Effect 3 (sau cum văd gamerii Producătorul).



or personaje puerile (vezi Far Cry). În cel mai bun caz, acestea vor fi doar trecute cu vederea din cauza altor puncte forte și în niciun caz apreciate pentru ceea ce sunt. În același timp, alte sarcini ale producătorului, cum ar fi optimizarea engine-ului grafic, sunt pe tacăt eliminate din peisajul-jocului de accesibilitate.

Scopul acestui mini-serial nu este să decidă dreptatea de partea uneia sau alteia dintre tabere. Fiecare are motive interioare pentru care acționează astăzi cum o face, iar o analiză judecătoare ar necesita o punere în context extrem de largă și distincție de „vîna” foarte fine între diverse categorii: producător/distribuitor, jucător hardcore/casual, single/multiplayer. Ceea ce își propune, în schimb, este să aducă în atenția voastră căteva aspecte particulare în legătură cu conceptul de simplificare/ accesibilitate (depinde a cui terminologie o folosim), care sunt interesante atât în sinea lor, și pentru o mai bună înțelegere comparativă a lumii jocurilor – între perioada de aur și „decăderea” actuală – în zăla fel încăt fire să poată trage propriile concluzii. Englezul le-ar numi „insights”.

Episodul 1 – Tutorialul deghizat

Unul dintr-o serie de efecte ale procesului de simplificare este acela că jucătorul se simte condus, dirijat, îndrumat de joc înspre direcția de acțiune necesară pentru a avansa, fiind astfel privat, până la frustrare, de satisfacția (sau iluzia?) găsirii unei soluții pe cont propriu. Nu este vorba numai despre limitările arhitecturii unui nivel sau de gama restrânsă de acțiuni pe care le are la dispozitie, ci de o supralicitare a indicilor și aluziilor menite să indice acțiunea corectă. Dacă în general producătorul, mal mult sau mai puțin subtil, care milzează pe această supralicitare, o face de teama că jucătorul, excedat și săutul de lipsă imersiunii, de anemia intrigii, de repetitivitatea gameplay-ului, va renunța la prima blocadă majoră în fluxul jocului, există un caz aparte: supra-

licitarea în fază inițială a jocului.

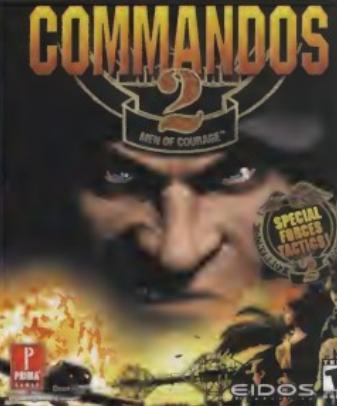
Această tendință poate fi înțeleasă ca o încorporare progresivă a funcției pe care o îndeplinește manualul în vechiul pachet standard care însoțea jocul propriu-zis. La început și mijlocul anilor '90, acesta se prezenta de obicei ca stufos și extrem de riguros în a explicita fiecare posibilitate pe care jucătorul o are la indemâna, ca și o descriere pe larg a contextului narrativ și fragmente de univers ficțional menite să umple golurile pe care limitele tehnologice din acea perioadă le impună. Mai mult, mulți dintre producători optau pentru aşa-zisele ghiduri oficiale (realizate chiar de ei sau de un terț deținut și vândute separat), care își propuneau o și mai profundă și exhaustivă analiză a mecanicilor de joc, incluzând de cele mai multe ori și o rezolvare completă a jocului (un echivalent al walkthrough-ului neoficial). Ba existau chiar intr-o vreme linii telefoniice dedicate unde puteau primi sfaturi în caz de impas.

Înălțându-se în strângere rolul manualului la prezentarea succintă a cătorva funcții de bază și, eventual, a unor manevre esențiale pe care jucătorul cu greu le-ar fi putut înțelese, tutorialele in-game au devenit indispensabile. Mergând și mai departe, explozia internetului a făcut redundantă ghidurile oficiale – cantitatea și calitatea informațiilor pe care orice utilizator le putea publica sau accesa fiind net superioara – iar din rațiuni utilitare manualul în formă fizică a dispărut aproape complet, rămânând apărându-edițiile de colecție.

În această situație, tutorialul a căpătat o grătate și mai mare, producătorul misându-se pe o axă destul de restrânsă: tutorialul separat superfluu (vezi FPS-ul sau RTS-ul standard care te învață de fiecare dată combinația WSAD) sau să manevrezi unitatile cu mouse-ul din punctul A în B, cel integrat (intelligent sau nu) în secvența de început a jocului (vezi Half-Life), contribuind la atmosferă și povestie, și cel absolut necesar, dar dificil de realizat din cauza complexității jocului și a situațiilor ce pot apărea doar pe parcurs, după o bună vre-

Moment de cotitură pentru ghidurile oficiale: online, 60 de pagini, analizând doar misiunile tutorial. Commandos 1 beneficiaște tot de la Prima de un ghid de 250 de pagini, tipărit, acoperind în detaliu morbid toate misiunile.

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

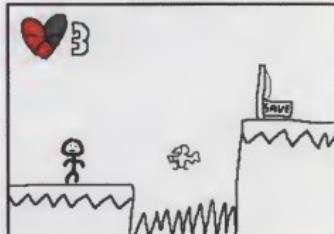


me de joc (vezi Civilization).

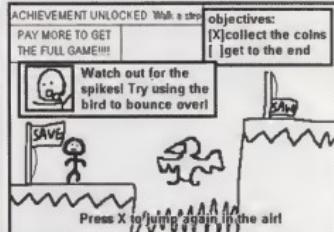
Dacă în privința ultimei categorii, producătorul a înțeles deseoară să facă un compromis prin eliminarea unor mecanici și variabile de joc care ar fi dus la o complexitate intimidantă pentru nou-veniți, realizând astfel un proces de simplificare dintre cele mai clasice, primele două categorii au evoluat diferit.

Producătorul a transformat în multe cazuri prima

games before



games now



Frustrarea jucătorilor exprimată naiv, dar eloquent.



World at War promitea situații de joc incitante și complexe, dar sfărsește prin a repeta aceeași 4-5 mecanici de joc marca COD. Diferă doar decorul (spectaculos), substanța ramânând, sileștă, aceeași.

parte a jocului într-un tutorial extins fără ca el să mai fie prezentat ca atare (ca secțiuni distinctă), ci implementându-l direct în situații de joc suficient de simple și evidente, astfel încât jucătorul să găsească soluția facil și rapid, înregistrând totodată mental episodul. În mare parte, o asemenea strategie este cîrdimida de bază pentru orice curbă de învățare sau de dificultate, jucătorul deprinzând anumite abilități și devenind conștient de anumite posibilități în planul de manevră ficțional al jocului, pe care mai apoi producătorul le va varia și combina cu dezvoltarea în situații progresiv mai complexe și dificile.

Numeai că producătorul a înțeles să extindă pe ne-simțitele tutorialul incognit. În același timp văzându-se confrontat cu necesitatea de a restrângă durata de joc, tot din rațiuni de „accesibilitate”, aşa încât spațiul efectiv de joc, în care trebuia să te folosești de ceea ce deprinsești, a fost drastic comprimat. Efectul și rezulatul frequent în momentul în care jocul îți sfărșit tocmai atunci (sau la pu-

țină vreme după) când simți că te-ai familiarizat suficient cu mecanicile jocului și aștepți să înceapă adevarările provocări. Jucătorul se raportează de cele mai multe ori la experiența sa ca fiind incompletă, nesatisfătoare, insuficientăexploatață potențial, ca un demn extins (ca exercițiu de imaginație, gândilă-vă că Valve 5-ar fi limitat la varianta HL Day 1).

De exemplu, durata scurtă a majorității FPS-urilor de pe piata împiedică producătorul să jongleze cu situațiile de joc într-un mod suficient de complex, astfel încât jucătorul să simtă că-și pune realmente „capul la contrabuție”. Totodată, după ce tutorialul incognit îți sfărșit, curba de dificultate nu poate fi crescută drastic, deoarece asta ar prejudica cu adevarat jucăabilitatea și-i ar îndepărta pe mulți. Singura variantă pe care producătorul o are la dispoziție este de a intercală și complica căt mai puțin situațiile servite jucătorului în tutorialul extins, ne-distanțându-se major față de variantele originale pentru



Metatextualitate - Valve îți prezintă constincioasă variaabilitate disponibilă într-un nivel. Mutare căștigătoare și auto-ironia.

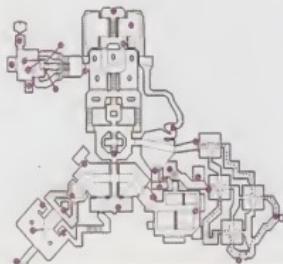
am menține ritmul, dar și îndin nevoiți să se opreasă temporu pentru a nu depăși termene-limită de tot felul.

O altă soluție, folosită desoror în paralel cu tutorialul „underground”, este aceea de a furniza prin intermediul interfeței detaliu adiționale de fiecare dată când este introdusă o nouă variabilă în joc, indiferent de căt de târziu se întâmplă asta. Sistemul de indicații și puncturi din Starcraft, care era dezactivabil la comandă, e un bun punct de pornire, fiindcă acolo producătorul îți oferea opțiunea de a fi tot timpul informat pe slăub despre noile situații pe care misiunea respectivă le introducea, cu riscul de a fi la un moment dat agasat, sau să experimentezi și, astfel, să le deduci, cu riscul de a irosi căteva începuturi de misiune.

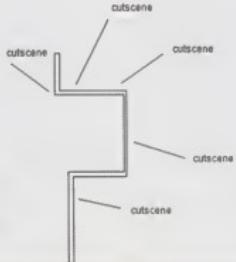
Mai nou, o asemenea sistem a fost incorporat în insăși materia jocului, alegându-se o metodă mai puțin

FPS map design

1993



2010



Clasicul exemplu de simplificare. A se observa că nu numai arhitectura nivelului are de suferit, ci mai ales gameplay-ul (obiective, traseu, strategie, spațiu de dispunere al puzzle-urilor etc.).

Deși Ravenholm abundă în obiecte numai bune de folosit pentru Gravity Gun, poți oricând renunța la plăcerea discursilor criminale și folosi altă armă. Alternarea acestor situații relative cu cele fixe (când trebuie să eliberez o cale de acces, de exemplu) și ritmată și integrată măiestrul în poveste.



sorbite în materia narrativă și atmosferică (vezi Ravenholm), ce servește ca bază de antrenament pentru Gravity Gun; un tutorial inițial relativ scurt și la obiect, integrat în poveste, fără pretenția că învață jucătorul să facă „strafe” pentru prima oară; interfață discretă și eficientă în a te informa despre elementele nou introduse.

La polul opus s-ar găsi Call of Duty: World at War și urmării seriei, unde și suficient să amintim durata relativ redusă de joc, repetarea obsesivă a același situații (inclusiv din CoD-urile trecute, deoarece seria nu mai poate fi disociată de un singur joc-lăbărat) cu variații sau nouări minime, scenariul străvezut și artificial care nu reușește să te „păcălească” cu ale sale evenimente scriptate „pus de mâna producătorului” (vezi nivelul în care este ghidat de lunetist rus), simplificări grosolanе ale mecanicilor de joc (vezi sănătatea regenerabilă) etc. Însăși Valve, prin cele două episoade Half-Life 2, dar mai ales prin Portal, se îndreaptă către tutorialul deghezat care ajunge să acapareze prea mult timp de joc din totalul experienței, deși o face cu mult stil și folosindu-se cu măiestrie de masca narrativul. Tendință relativ infirmătă de Portal 2.

Tutorialul deghezat, așa cum i-am numit la început,



Portal își asumă deschis situația fixă ca principiu de joc. Schematismul fiecărui nivel e, însă, intelligent îndulcit de poveste și tușele de atmosferă.



invazivă și evidentă ca cea a informațiilor care provin clar din afara universului ficțional. Este vorba despre gândirea și relucrarea scenariului în aşa fel încât diverse situații, aparent fortuite și cu bătaie în poveste, să servească drept ilustrație sau exemplu. Veți spune că și înainte producătorul încerca să găsească situații de joc în care să poți profita de, să zicem, o armă/unitate pe care îl-ai putea la dispoziție. Da, dar atunci abilitățile de care tu poti face uz precedă situații în sine, ceea ce facea ca ele să fie relative: puteai folosi arma/unitatea respectivă, ceea ce îți conferă probabil un avantaj, dar puteai la fel de bine să optezi pentru o altă. Situația gândită de producător era de așa natură încât să poți folosi, cu mai mult succes chiar, formațiile de Battlecruiser-e sau railgun-ul, însă, lucru important, îți oferea alegerea, chit că unele jocuri sunt capabile să dislumineze suficient de eleganță.

Un bun exemplu este Half-life 2, unde găsim conjugate mai multe elemente de succes: durata mare a jocului care permite abordarea unei multitudini de situații de joc, variate, complexe și cu rezolvări multiple; genul schematic care face ca situațiile fixe să poată fi natural ab-

tul acestui episod, nu trebuie înțeles ca o tendință constantă și uniformă în industria jocurilor, ci ca un simptom subteran al unei atenții, i-am putea să pună inclusiv teamă, a producătorului de a nu-i produce confuzie sau discomfert jucătorului. Dacă înainte manualul, ghidurile oficiale și alte modalități de contact cu jucătorul îndeplineau sarcina pe care producătorul și-o asuma, de a fi mai mult decât explicit în relația cu clientul său, elibărând într-o anumită măsură jocul propriu-zis de balastul informațional, în ultima vreme acesta s-a aglutinat progresiv cu materia jocului ca atare. În ce măsură se reflectă pozitiv ori negativ această atenție în comunitatea jucătorilor și cum îl afectează ea diferit în funcție de proveniența și trecutul lor (atât istoric, cât și gameristic), în episodul următor.



DISHONORED

Fofilare 1.01

GEN STEALTH ACTION-ADVENTURE PROIECTATOR ARKANE STUDIOS DISTRIBUATOR BETHESDA
ONLINE DISHONORED.COM DATA APARITIEI CĂDVA 2012 PLATFORME PC, X360, PS3

Ultimii ani au insuflat industriei de jocuri un trend foarte de rahat. Jocurile au inceput să fie din ce în ce mai ca pentru prosti, reducând elementele ce îți pun mintea la contribuție la un minimum minimorum, pentru ca fiecare să se poată bucura de experiența jocului. Dar atât timp cât acesta este cumpărat de un milion de oameni, este irelevant pentru producători faptul că pentru cinci sute de mil dintre ei a fost o experiență medioră, iar pentru restul nu a contat niciunul, pentru că nu pot face diferență dintre el și Solitaire. Au trecut vremurile de la inceputul erei jocurilor pe calculator, când lumea făcea jocuri pentru a se distra. Acum le face pentru a face banii. Iar banii este ochiul dracului.

Rețetele de jocuri de genul Thief au fost de mult rătăcite prin sortările departamentelor de marketing, unde cercetătorii arătau la faptul că un fps s-ar vinde mult mai bine decât un joc în care TREBUIE să iezi în calcul și altceva decât faptul că, atât timp cât ai destule gloante, îl poți termina indiferent de IQ-ul ce-

lui din spate mouse-ului. Și aşa s-a pierdut în negura timpului genul jocurilor stealth, de care mulți dintre actualii posesorii de gaming rigs nici nu știu.

Dar lată că un pic de lumină apare și pe strada noastră, deoarece Arkane Studios și Bethesda ne bâlgăgăne pe sub nas un joc cu putemice valențe pozitive. Dishonored.

Aburi punkiști

Unul dintrul lucruri care m-au entuziasmat cel mai mult când am citit prima dată despre acest joc a fost faptul că lead designer sunt Harvey Smith, cunoscut pentru aportul său în dezvoltarea francizei Deus Ex și, mai ales, Thief: Deadly Shadows și Raf Colantonio, ce a lucrat la Arx Fatalis și Dark Messiah of Might and Magic. Toate aceste titluri sunt de referință în istoria jocurilor, prin ideile lor originale și prin gameplay-ul genial pus la dispoziția noastră.

Cei de la Arkane Studios vor încerca prin Dishonored să ne reducă atât pe PC-uri, cât și pe console o experiență de joc ce lipsește cu



desăvârșire în ultimii ani. S-a renunțat la forța brută și s-a trecut la folosire. Deși nu chiar cu totul, căci este imposibil să mai scoți pe piață un joc în care să nu se poată rezolva ceva doar cu parul. Dar despre asta mai târziu.

Corvo este eroul principal. Prima dată cămăiem auzit numele spus de o voce guturală dintr-un trailer, am crezut că este Korgoth și deja mă bucuram nespus. Korgoth a murit mult prea tîrziu, merită să trăiască. Acest Corvo face parte din gărzile legendare ale Impărătesei și este cel mai tare din parcăre. Dar Lordul Regent nu îl avea deloc la înimă și, pentru a-l baga în rafat, l-a pus în cărăsinașna Impărătesei. Înca nu este sigur dacă assassinarea Impărătesei a fost făcută doar pentru a-l discredită pe ministrul Corvo sau pentru a accede la tron, dar, oricum, ideea principală este că acesta a picat prost de tot în trată mizeria asta. Așa că este băgat la iuhaus, unde își așteaptă judecata de apoi. Surprizător pentru el, dar deloc pentru noi, în scenă intră un personaj ambi-

gu și lipsit de identitate, care, cu o voce clinică și un umor sarcastic, îi oferă o serie de danuri speciale, pentru care chiar și Professor X și-ar vinde copili.

Și îată cum Corvo lese în închisoare și se punе pe descalcit misteriosele assassinatului împărătesei. Cărdile pe care le vei bate te vor duce prin toate cotloanele Dunwall-ului, un oraș mega steampunk, în care medieavalul se imbină perfect cu industrialul. Aburii ce pun în mișcare mașinările ce dă suful orașului te invăluie la fiecare pas, nobilii se plimbă de colo-colo în calești ce curg agale pe gine de tramvai, iar din depărtate vei auzi mereu zgromotele ce însoțesc fabricile și uzinile neantionate. Dunwall este o amestecătură dubioasă de trecut, prezent și viitor, al cărei rezultat te duce cu gândul la un Gotham londonez al secolului XIX, prin care, în timpul zilei, se plimbă strideri din Half Life 2 pentru a menține ordinea și disciplina. No, îștăi-i steampunkul.

Din fericire pentru noi, nu suntem limitați la a ne

plimba doar prin Dunwall, căci lumea ne este deschisă. Înregul continent Pandysian și un arhipelag de insule părăsite vor fi lumea noastră sandbox prin care ne vom putea plimba după pofta noastră. Despre aceste insule sau despre continental Pandysian (care sper că nu își primește numele datorită locuitorilor săi – urși pandă) nu se știe mare lucru și este posibil să nu se alinieze același standarde steampunk, oferind ochilor o varietate mai largă de peisaje. Dar vom vedea.

Să le iau gătul sau să nu...

Detaliiile cu adevărat interesante nu vine în momentele în care se vorbește despre gameplay, și nu despre locații. Dupa cum ați înțeles deja, Dishonored este un action-adventure stealth, un fel de Thief pentru cel ce și-a făcut seria Thief, sau un fel de simulator de ninja pentru cel ce nu și-a făcut Thief, dar și-a ce este un ninja.

Ba chiar mai mult, Corvo nu este doar un dibaci asasin ce se poate folosi din umbra în umbră și la găzdui găzdui neanteze cu o coardă de pian. Doar v-am spus că primește niște mega puteri paranoiale, nu? El bine, Corvo este fericit posesor al posibilității de a poseda cu totul copil oricare fință din raza sa vizuală, fie aceasta un sobolan sau un gură-pieptă plecat după pâine și apă minerală. Se mai poate teleporta pe distanțe scurte, poate chemă în ajutor hoarde întregi de sobolani ce vor devora orice nefericit le stă în călă sau chiar opri temporul pentru a putea buzunară înălită orice grof cu punga plină. Marea afacere cu aceste puteri este multitudinea de opțiuni pe care le are jucătorul în momentul în care este pus față în față cu o situație mai de doi le.

Să spunem că trebuie să treci printr-o cameră plină de găzzi. Ce fac? Păi, ai de ales. Spul un Tatăl nostru de trei ori în gând, scuipă în palme și te lei de păr cu ei,





moment în care nu ai prea multe șanse de supraviețuire decât dacă ești ultra-tare în mouse. Sau poți alege să pozezi un șobolan prietenos cu care vei mișuna printre picioarele gâzilor și te vei retrage strategic print-o gaură plasată suspect de convenabil. Sau poți să te teleportezi pe un balcon la etaj, după care poziști una dintre gâzile ce patrulează pretutindeni pentru a-ți deschide ușile. Sau, una dintre cele mai spectaculoase opțiuni – dar și cea mai vătămoioare pentru gâzile care, săracole, nu au nici o vină că vor să măinice și ele o pâine albă – să sari între ei, le spui ceva de mamă ca să-i enervezi bine, apoi sprești timpul, tragi trei săgeți spre trei dintre ei, un glonț spre al patrulea, îl bagi săgeții spre el de dincolo, îl pozezi pe al săselea și repomenști timpul. Gâzile rămână în picioare se freacă la ochii nedumerite de ce se întâmplă, moment în care tu, prietenul lor, îndorii armele impotriva lor și le faci cură fără nici un fel de pârere de râu. Dar ce faci rămâne la alegerea ta. Și mai

fain este că Dishonored nu e tras în urmă de concepție de bine și râu, de alegeri între ce ar face Sfântul Gheorghe sau Aghiajua în locul tău. Nu există nici un fel de barometru moral după care ar trebui să te ghidizezi. Ești tu aflat în tine și tu alegi ce vrei să faci, fără să îți se dea de înțeles că, dacă alegi să nu omori nevinovat, te transformi în Luke Skywalker, iar dacă arzi cu țigara copil pe stradă te transformi în Băsescu.

Un alt element de gameplay ce nu este foarte folosit de jocurile din ziuă de azi – deoarece, într-o lume în care mai întâi tragi, iar apoi te uji cine e, nu își găsește locul deloc – este trasul cu urechea. Elementul stealth al jocului, te pune de foarte multe ori în locuri din care poți să auzi foarte bine conversațiile celor din jur, fără ca ei să fie conștienți de acest lucru. Astfel, poți afla lucruri foarte importante ce te vor ajuta nespus în decurarea la bun sfârșit a misiunii tale. Un exemplu este dat prin următoarele în care trebuie să asasinezi doi frați în

timpul unei petreceri pline de gâzzi, nobili și dame de companie. Din nou, poți alege să intri pe ușă din față și să omori tot Rambo style, te poți cățăra într-un tun din care să te joci de-a lunetul sau poți să te scerori printre invitați, să mai iezi gătuș unei gâzzi mai insinuante și, în general, să cățbi bine urechile la ce vorbește lumea. La un moment dat, vei afa că ai unul dintre cel doi frați precurvatește cu o însăjitoare de zbor undeva în aria de vest a castelului, iar cel de-al doilea dormitează într-o sauna. Și pleci în căutare. Găsești sauna, dar drumul spre ea este barat de cine stie ce uși inchise. Dar găsești un lac artificial în care un miliard de pești zburd veseli. Pozezi unul, te plimbi printre sistemul de țevi dubioase, ajungi în camera de control a saunei, sucești de niște rotițe, lar victimă ta e fierit de viu. Apoi pleci în căutarea celui de-al doilea. Îl găsești, intri peste cuplu aflat în chirurgie facerii de drogoste contra cost și le iezi glanda. Dar asta se face cu mult zgromot, iar gâzile te aud și pomenește o bătale generală. Poți evita acest lucru posedând diamant și strangulându-l pe individ cu un stramp. Sau poți să îți pozezi chiar pe el, pleci linistit cu corpul lui într-un loc mai ferit, unde îl vei trage un glonț în cap. Sau vei sări cu el de la etaj. Când sări cu un dinte dintrime de la etaj, sau cu propriul tău corp, trebuie să ai grija să sări într-o zonă populată. Nu pentru a oferi spectacol celor din preajmă, ci pentru a putea poseda un alt corp înainte de a îzbi pavajul, cînd ateiș dai și tu colțul.

Cam atât momentan despre Dishonored. Mai multe despre el, odată cu review-ul ce va apărea odată cu lansarea jocului, cândva anul acesta.



Strigări vechi și noi

THE LAST OF US

GEN YAZG **PRODUCĂTOR** NAUGHTY DOG **DISTRIBUATOR** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **DATA APARIȚIEI** Q4 2012-01 2013 **ONLINE** THELASTOFUS.COM **PLATOFME EXCLUSIV** PS3

Cei de la Naughty Dog s-au înținut într-adevăr de năzbătii și îu ascuns, de mai bine de-un an, o aripă secretă a studioului, ocupată cu altceva decât peripețiile lui Nathan Drake: *The Last of Us*. Un survival action-adventure single player la persoana a treia într-o lume post-apocaliptică populată, desigur, cu zombi. Și chiar dacă liderii echipei, care numesc populația descrierătă "infecția" și mai ales marketerei, se dau de ceasură morții să evidențieze că *Last of Us* este NAZG. De ce? Pe n'că tot jocul, spun ei, este construit în jurul celor doi protagonisti și explorează simulacru de relație tata-fică dintre Joel, un supraviețuitor care, voilens-nolens, deschide violenta cutiuță cu instincțe primare, și Ellie, o adolescentă de 14 ani care nici nu-să mai amintește viața anterioară dezastrului.

Sperând la o viață mai bună, el explorează ruinele decretepe ale Pittsburgh-ului în căutare de provizii... hăciind și impusând tradiționali nemorti. Așa că, dragilor:

YAZG - Yes, Another Zombie Game! Genială și originală idee le-a venit creatorilor urmărind Planet Earth-ul BBC-ului, unde au văzut o ciupercă infectând furnici,





păpindu-le creierul și parazitându-le sub forma unor excrescențe suspecte pe căptăni. După ce nesimțitor material i-a informat că respectiva specie fungică mai are și o predilecție pentru specii reprezentanți numeroși, situația lor imobiliară precară și totă spălarea pe creier despre suprapopulare le-au facilitat un salt logic: păl, cum ar fi dacă ar trece ciuperca și pe la oameni? Un pretext minunat pentru a prezenta o serie de imagini perfecte pentru cure de slabire video, cu crani deformate de ex-oameni, din care ies tuberculi scarboși, care fac cumva biletete finite foarte violente și dormice să halească orice ignorant neprincipator al ideii de comuniune perfectă dintre ciuperca și om. Să, în aceeași măsură, un motiv să nu te mal îei după ideile unor oameni proaspăt ridicăți din fața tembelizorului. Dar, tineți minte, ăsta nu-l un joc obișnuit cu zombilițici, fiindcă sursele de inspirație includ interesantul The Road, banda desenată mai recent ecranizată ca serial The Walking Dead, dar și povestea WWII din City of Thieves... Ce mai, emoție și relații Interumanе complexe pe bandă rulantă. Totul într-un decor în care natura își cete terenul înăpol, reînsuflețind cu vegetație jungla de beton creată de civilizație, după grăitorul model închisit de I Am Legend. De altfel, un film bunicel, luat clar ca reper vizual pentru noua producție Naughty Dog.

The Last of United States

Deși scurtul teaser nu-mi dă excesiv de multe reperuri pe care să bat câmpii, trebuie să vă spun din capul locului că, în cluda influenței evidente a 28 Days Later (producție britanică), treba de față emană un miros greu de America, în sensul plăcitor și suprasaturator al cuvântului. Chiar și titlul poate fi șosr citit „of U.S.” ca și când s-ar duce totă lumea naibă dacă ar dispărea brusc de pe față pământului insula aia supradimensionată, sperpetită prin masacru de la bătaiași de către o pleahă de bandiți vest-europeni de cea mai joasă speță, care se vor acum civilizație dominantă. Nu vreau nici să par bandit, dar





parcă ar fi frumos dacă americanii și-ar scoate capetele din fund și n-ar mai voma în toate părțile asemenea camioșilor de export cultural Indoieinic și vremelnic al unei civilizații incute, la fel de improvizată și neoriginală precum o grăieșcă lipsește majoritatea producătorilor artistice de proveniență. Ce bine ar fi dacă astă ar fi „The Last of Us” în termeni de atitudine, abordare și (lipsă de) profunzime.

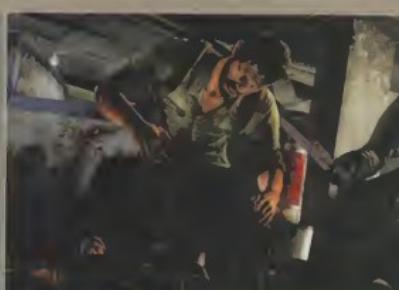
Știi-știi, nu-mi dai pește cap, tipul declară fără că totuș gravitează către improbabilul și lejern-indulgoșitorul duet. Dar... când vrei să explorezi nivelul subatomic al emoției umane, cred că există contexte cu mult mai potrivite decât post-apocalipsele care sufocă mass-media și răfușii librăriilor de cel puțin treizeci-patruzei de ani. Știți, există emoție și în afara situațiilor extreme, care nu cresc niciodcum complexitatea spirituală și comportamentală umană, ci, dimpotrivă, o restrâng la minimum. Vorba aia, și simplu să filă pușnic în puștu. Cum studiourile au căzut de acord întă și s-ar vinde bine conceptual și că ar fi distractiv să-l facă, în cluda faptului că este complet lipsit de originalitate și uzat, n-o să au-

ziți vreun reprezentat cu alte texte în afară de „o abordare originală”, „plin de emoție”, „exploră o față nevăzută a post-apocalipsei, din prisma relațiilor profunde interumane” și alte astfel de bazaconii.

Interviu cu peretii

Ce m-a supărat, de fapt, a fost lipsa amănuntelor despre gameplay. Într-un interviu video, indivizii o dau pe sub gard, cum că teaser-ul e plin de indicații și ar trebui să ne prindem, după care se intorc la bla-bla-ul despre vizuirea lor originală și realizarea excepțională de care se va bucura jocul. Adeverat, am văzut oraș de explorat (deci open-world sau semi-open, precum Uncharted), au zis că e la persoana a treia, clar există meleu, dar și arme de foc, o porție de stealth și, dacă tot se vrea de supraviețuire, mult scorzonit după provizii. Dar asta nu spune absolut nimic despre implementare în sine. Au scăpat

amănuntul că nu va fi cooperativ, adică joci cu Joel și punct. Dincălo de asta, incursiunile lor în dedesubturile psihologiei umane preseate de mediu și pericole imediate îmi dău de înțeles că va fi doldora de filme create în-game, ceea ce inevitabil duce la frica de Quick Time Event și o porție în general mult prea subțire de gameplay. Că doar omenii au ceva important și nou de zis prin The Last of Us nu e ca și cănd ar trebui să primeze gameplay-ul. De fapt, tendința jocurilor de a fi măcar în bună parte filme minîm-interactive îmi pune în vîrful creionului tonul poate excesiv de critic. După logica simplă a lui



Crengă „dacă și copii, să se joace [...]”, interpretarea industriei de jocuri asupra similarului „dacă și joc... sună mai degrabă a, dacă e cal, să cetească dacă-l popă, să tragă”. Între o excesivă cinematografizare a producțiilor mari și tendința Flash 2.0, artsy-fartsy sau Tower Defense cu papagali radioactivi, a zonei indie, au rămas puține jocuri cu un gameplay solid și o brumă de originalitate, pe care să-ți facă plăcere să le butonezi, pur și simplu, așa cum cred eu, umil că ar trebui să se întâmple.

Scufița Roșie și Lupul, la cules de ciupercuțe cu bâta

Din căte am putut afla și deduce, mecanicile principale de joc implică învariabil nimicirea adversarilor, fie ei infectați clipercoși sau alți supraviețuitori care găsesc un conflict de interes între existența lor și a duetului. Adăugați-o porții tenebroase și palpitanță de explorare (de unde rute alternative, surprize?) și scotocit cotloanele și cadavrele în căutarea celor trebunicioase, plus, inevitabil, niște furiaș, bașca sevențe co-op single player, probabil nu departe de experiența din Resident Evil



5, dacă sper eu, cu un AI infinit superior și plăcut surprinzător al micuței. Pe scurt, ceea ce a mai rămas din civilizație s-a întors brusc la cea mai veche ocupație din lume (la concurență cu prostituția, desigur): hunter-gatherer, ceea ce nu exclude posibilitatea de a fi tu însuți vânător și adunar. Aceasta din urmă e automat exclusă de centrala de protagoniști, fără de care jocul nu merge mai de departe - drept urmare, când ai pecito-o, o ieșie de la check-point și mai multă atenție la cotonoane.

În sfârșit orice să văd mutrele echipei când au văzut primul trailer al Dead Island. Părerea mea: au făcut

pe ei instantaneu și au trăit într-o teroare perpetuă până să descopere că, de fapt (și din picătate pentru noi), gameplay-ul jocului cu pricina nu rima deful cu promisiunile induse de trailer. Așa că, după ce s-au spălat și schimbă, au afirmat sus și tare că jocul lor va fi sătulă sătulă fidel prezentării din filmulețe, spre deosebire de bietul Dead Island, un joc distractiv și reușit de altfel, dar incomplet și cogeamitea potențialului artistic-emotional neimplinit.

Ce-i drept, sunt foarte curios cum va decurge povestea, dacă va fi sau nu cu final deschis/multiplu, dacă cel puțin situația de gameplay vor avea mai multe abordări și rezolvări, dacă deciziile și stilul de joc vor influența

evoluția personajelor de-a lungul povestii și, binelînteles, ard de nerăbdare să văd și restul locațiilor. În afara de Pittsburgh, despre care știm cu siguranță că există, dar sunt finite de echipă la fel de secrete precum majoritatea ingredientelor din rețetă. Cert rămâne că, cel mai devreme spre finalul anului, dar mai probabil căndva prin 2013, posesorii de PS3 vor primi răspunsul concret, sub forma jocului finalizat. Până atunci, vă recomand Dead Island, care, așa, lipsit de emoție și plin de bug-uri cum se află, rămâne o experiență apocaliptico-zombitică exceptiunea atât de camal ales în co-op.

■

Celeb



BORDERLANDS 2™



FPS-ul și RPG-ul au un nepot

**PRODUCĂTOR GEARBOX DISTRIBUITOR 2K GAMES
ONLINE WWW.BORDERLANDS2.COM DATA APARIȚIEI 21
SEPTEMBRIE 2012 PLATOFORME PC, X360, PS3**

In caz că n-aveți curent electric și internet sub bolovanul unde v-ați ascuns de tehnologie așteptând cu înfrigurare Apocalipsa Industrială, Diablo 3 sau Level-ul din Aprilie, aflată de la mine că nu va mai trece mult timp până când copilul RPG al FPS-ului va avea la rândul său un copil. Nu se stie cu cine, probabil cu un nepot al fratelui fiului RTS-ului (o mădrere de târnăr făcut la un LAN party tulbur cu un tebeșu bătrân, sărac, dar charismatic). Nu vă prefaceți surprință, vestea circulă de ceva vreme, și oricum cred că era cât se poate de clar că Gearbox și 2K Games nu vor rata șansa de a-și rotunji putinței veniturile cu un sequel al jocului cu un catralion de arme. A, și faza cu TBS-ul



era o glumă, nu de alta, dar nu vreau să-mi aud vorbe că dezinformez populația cu articole mincinoase, lungite artificial. Nu este cazul, vă asigur, căci, dacă aș dori să trag de timp și spațiu, ca un adevărat Picard al jurnalismului de jocuri, m-ar putea folosi de acest preview pentru a prezenta celor mai puțini interesați de jocuri căteva aspecte foarte interesante ale transhumanței digitale în epoca blogging-ului. Sau, de ce nu, să ridic căteva întrebări de natură filosofică. Putem vedea armoria și echilibrul unei bodegi IRL, ca o posibilitate rezolvare a dihotomiei paradigmatică a internautului, așa cum a fost ea surprinsă Bl4g4 în alternanța Facebook-Twitter? (semicopyright Dumită de pe Internet). Pe de altă parte, dacă Borderlands 2 va suferi o amâname pentru a fi transformat într-un shooter trendy pe ture, să stii că 2K Games mi-a furat idealul Jos corporației! Hai cu anarhia!

Tir cu frigider și bază pe lună

Cum tot a venit vorba de corporații și anarhiști, în caz că nu ați terminat primul Borderlands și armele nu v-ați distraș atenția de la firul epic (și visceral, sorry, Zombie, nu m-am putut abține, promit că e ultimează dată), pe care dorîți să-l descalciți singure, urmăzează un SPOILER. Dacă nu dorîți să vă stric finalul, Borderlands 2 apare la toamnă, va fi un shooter/RPG cu mai multe arme și spațiu de manevră decât predecesorul său, vor fi patru personaje noi (cinci dacă îl punem la socoteală pe cel care va fi introdus printr-un DLC post-lansare), gata,



ai aflat tot ce are de spus cu adevărat despre Borderlands 2, puteți da pagina. Restul, continuați pe bărbie voastră. Așadar, cei patru aventurieri din Eridian Vault, dar Handsome Jack, un vîltor corporat până în măduva oaselor, și-a arătat meritul și astfel a reușit să pună gheara pe Corporația Hyperion și, prin extensie, pe întreaga planetă Pandora. Mai apoi, ca orice corporat cunoscător, a pornit o campanie de industrializare forțată a planetei și, tot prin extensie, de exterminare a coloniilor recalciitranți. A, și v-am spus că nenocicul are o bază în formă de H pe Luna Pandorei? Drăguț, îmi va face o foarte mare plăcere să conduc globoasa revoluție împotriva acestui tăut corporat cu bază

pe Lună. Borderlands 2 debutează la aproximativ cinci ani după evenimentele din primul joc, iar jucătorii își vor începe cariera în arenă, luptând pe viață și pe moarte pentru a câștiga un turneu gladiatorial organizat de Handsome Jack. Desigur, veți câștiga turneul, dar Jack, ca orice antagonist cunoscător, speră că noii campioni îl vor depăși la capitolul popularitate, își încalcă cuvântul dat și, în loc de premiu, veți primi una după ceală și un somnic confortant în mijlocul pusăției. Unde veți fi descooperiți și salvăți de către Gardianul din primul joc, care vă va informa că misiunea voastră cosmică este eliminarea lui Handsome Jack din peisaj. Personajele din primul Borderlands n-au fost uitate și își vor face apariția și în sequel, pe post de prizonieri al frumosului Jack.

Prizonieri pe care tot voi va trebui să-l eliberați din gheare megalomanului.

Într-o dintre expedițiile mele de jaf și documentare pe internet, am dat peste un citat interesant, atribuit lui Steve Gibson, vice-președintele Gearbox. Nu știu dacă mi se permite să reproduc citatul exact (n-am fost prezent la Gamescom 2011 și nu prea pot păcăli un judecător că l-am auzit din întâmpinare, cănd mă „odihneam” lângă standul Gearbox cu un stetoscop pur decorativ, jur!), dar vă pot spune cu siguranță că pianurile companiei pentru Borderlands 2 includ un scenariu optimist în care lead designerul și scenaristul jocului vor fi înclinați în aceeași cameră și obligați să... colaboreze. De aici se pot deduce două lucru. Mai marii Gearbox se distrează și obțin profit organizând lupte ilegale între angajați, iar jocurile sunt doar o fatăcadă (cum sugerează Duke Nukem Forever). Sau, dacă nu sunteți fanii teoriilor conspirației sau ai filmelor de acțiune din anii '80 - '90, cred că Steve Gibson a utilizat o figură de stil pentru a ne sugeră că, de data aceasta, va exista o colaborare mai strânsă între cei care fac jocul și cei care scriu povestea. Sincer să fiu, n-am prea fost atent la povestea.

Întotdeauna am fost de părere că unele dintre cele mai obiective review-uri pentru un joc oarecare sunt preview-urile sequel-urilor. Trebuie să aştepțe ceva mai mult, dar merită. Cum altcureau aj putea să vă sătăcă dacă nu critic puțin neajunsurile tătărelui. și n-o spun doar eu, o spună însuși Steve Gibson, care a recunoscut într-un interviu că „sistemul de quest-uri ar putea fi îmbunătățit”. și îmbunătățit va fi în Borderlands 2, căci ni se promite o lume mai mare (cu foarte puține ecrane de încărcare) și mai detaliată și un storyline mai bine încheiat, cu quest-uri secundare cu mai multă cărținiță narativă.





vă pe oase și mai adânc înfipite în context. Și același umor demențial care m-a făcut să râd cu gura până la urechi, deși în jurul meu se întâmplau grozăvii demne de cel puțin săse documentare pe Discovery. Să fie primite.

Patru pentru Pandora

Cei patru voinici din primul Borderlands sunt prizonieri lui Jack, deci indisponibili pentru o nouă aventură pandoriană. Îi veți revedea,

îi veți ajuta să evadă din temnițele hi-tech ale Frumosului Jack, dar de controlat veți controla patru personaje noi. Pardon, cinci, căci regulile nescrise ale negoziului de jocuri menționează clar că trebuie să pasărezi ceva și pentru un sfântuleț de DLC post-lansare. În cazul lui Borderlands 2, acel ceva este un personaj jucabil gratuit legiușilor de entuziaști care vor precomanda jocul. Sau, cel puțin aşa am înțeles eu de prin interviuri. Revenind la cele patru personaje standard, comune tuturor versiunilor jocului, ele sunt Axton, Maya, Salvador și Zero. Încep cu Axton, omul cu Turela,



căci el ar fi corespondentul lui Roland (Soldatul din primul joc). Urmează Maya, Sirena, o dominoară interesantă cu abilități oarecum asemănătoare cu ale Sirenei din primul. Abilitatea ei specială este Phaselock, o șmencherie tehnovoodoo care-i permite să blocheze inamicii într-o dimensiune paralelă împiedicându-i să lupte pentru o perioadă. Al treilea pe listă este gunzerker-ul (hehehe) Salvador, piticul solid și bărbos pe care îl puteti admira în majoritatea materialelor promotională (artworks, trailer etc.). Se zvonește că steroidii sunt de vină pentru asemănarea izbitoare dintre el și un dwarf din fantasy-urile clasice. Salvador este nou și îmbunătățitul Brick. Dar, spre deosebire de impulsivul Berserker boțescut Brick, care în desele momente de furie împărtea pumnii în stânga și în dreapta ca un fierar pe prafuri, abilitatea specială a lui Salvador este Dual-Wield-ul (aplicable tuturor armelor din joc). Ultimul, dar nu cel de pe urmă, este Asasinul Zero, un soi de ninjalau futurist. Mă pregăteam să îl compar cu lunetistul Mordecai, dar aș fi fost destul de departe de adevăr. Dacă Mordecal preferă lupta de la distanță și preferă confortul psihologic pe care doar o lunetă cu factor de zoom din două cifre îți poate oferi, arma de suflet a asasinului Zero este o sabie ultratehnologizată. Abilitatea lui specială este Deception (invisibilitate), o șmencherie care-i permite să se deplaseze neobservat pe cîmpul de luptă și să-și surprindă inamicii cu o serie de lovitură bine plasate (cât timp Zero folosește Deception, punctele vulnerabilitate ale inamicilor sunt afișate cu albastru). Pentru a distra atenția inamicilor, Zero se folosește de o imagine holografică a sa. Cred că nu mai e nevoie să spun că Zero mi se pare cel mai interesant personaj, deși, cel mai probabil (fiindcă Brick a fost personajul meu favorit în Borderlands), o să joc cu Salvador. Personajul cu numărul cincis, Mechromancer, care va fi lansat la trei două-trei luni după apariția lui Borderlands 2 pe piata, va fi misterioasa femeie/cyborg cu abilitatea de a controla cîțiva roboței, printre care și infamul D374-TP (got it? Death Trap).

Pentru a se asigura că miliardele de arme (da, producătorii le seaud că în sequel vor exista mult mai multe arme decât în primul Borderlands, ceea ce nu poate decât să mă bucură, căci într-un asemenea joc looot-ul este crucial) vor fi folosite, cei de la Gearbox vor încerca să ne ofere o provocare pe măsura arsenalului imbgătit. Ni s-a spus, de exemplu, că noi „locuitorii” al Pandorei vor fi ceva mai inteligenți. Bineînțeles, vor exista și șuscări (vă aduceti aminte de Psychos?), care vor face tot posibilul să ajungă în bătaia armelor voastre, pentru că asta e ocupația lor de bază, dar, în general, inamicii se vor adapta



mai bine condițiilor de luptă și ni se promite că vor folosi peisajul în favoarea lor și vor da dovedă de mai mult simt tactic (se vor retrage... tactic atunci când sunt aproape de moarte, vor încerca să vă flancheze, vor lucra împreună și, în general, vor profită de peisaj pentru a vă face să transpirați cărăbușit pentru loot-ul generos).

Toamna se numără loot-ul

Cam atât despre Borderlands 2, unul dintre puținile shootere pe care pot spune că le aştepț cu mare interes, mai ales după ce producătorii s-au prins în sfârșit că au ceva de căștigat și pe de seamă PC-ului. Drept urmare, ni s-a promis că versiunea pentru PC va avea o interfață proiectată special pentru bătrâna cutie cu mouse și tastatură, bașca vreo căteva opțiuni a căror lipsă îl scoate

din minți pe cei obișnuiți să umble puțin prin meniu înainte să se arunce în joc. Știi voi, chestiuni mărunte, dar cu un impact major. Un slider pentru Field of View, meniu optimizate pentru mouse, o opțiune pentru V-Sync, suport pentru rezoluții înalte, posibilitatea de a dezactiva Mouse Smoothing (pe care eu unul îl urăsc de moarte), suport pentru multiplayer în LAN (wow!), un sistem de matchmaking ceva mai acățări și aşa mai de departe. Pe scurt, ni se promite că se (sau s-a) va acorda mai multă atenție decât se obisnuiește în ultimul timp versiunii pentru PC. Încă un motiv să aștepț luna septembrie, când Borderlands 2 va vedea lumina zilei pe toate platformele (X360, PS3 și PC). Până atunci, vă urez lovită plăcut în Diablo 3.



MASS EFFECT 3

Efectul maselor de manevră militară asupra jocurilor

Mass Effect 3 a fost promovat dinăuntru peste poate, pe toate canalele posibile. Mai mult, încă înainte de lansare, sumedenie de editorialiști au scris despre că de meseriaș este trilogia Mass Effect, prezumând închiderea apoteotică a acesteia. Fanii (sau dușmanii) au suprainălțit secțiunile de comentarii pe diversele site-uri și forumuri de profil. În general, senzația pe care mi-a lăsat-o a fost una de scîrbă, „mult zgomot pentru nimic”, mi-am spus. Marketing excesiv, purcul de bani aruncări pe promovare – astă inseamnă de cele mai multe ori că în produsul propriu-zis s-a investit mult mai puțin decât se putea și ar fi fost nevoie.

Și, sincer, înainte de a primi jocul la test, chiar am crezut cu tările că Mass Effect 3 se va dovedi a fi un mare fis. Pe ce mă bazam în această presupunere? Pe Mass Effect 2.

Prințul joc al seriei mi-a plăcut aproape mult. Da, era un action RPG nu foarte dotat în nici o direcție, dar simpatizant în toate ale sale. Ideile erau bune, prospătuțe cădute de căt, erau și întoarceri de situa-

ții acceptabile, personaje cădute de căt interesantă, grafica bună, gameplay-ul bazat excesiv pe cover și nu extrem de inventiv în ceea ce privește designul de nivel, armele cădute de cădute aproape faine. Întregul joc părea să spună că este doar un început, o înjire un pic șovâinelnică într-un nou univers sci-fi destul de oarecum promițător destinat explorării de către ga-merii casual.

Și pe bune că am crezut că seria va evoluă. Adică, aşa eram obișnuit de pe vremuri: primul joc dintr-o serie era mai simplu, poate mai slabut, iar următoarele încercau, măcar, să îmbunătățească rețeta – nu foarte rar fără succes. El bine, Mass Effect 2 nici măcar nu a părut să trădeze un minim efort de a duce mai departe ideile bune introduse de primul ME, indiferent care ar fi fost acelea. ME 2 a fost, după mine, o prostire a seriei, o simplificare stupidă, lipsită de idee, de nerv, de pasiune. Partea de RPG a fost simplificată și mai mult, dialogurile la fel, personajele au părut bidimensionale (nu grafic...), designul de nivel a strălucit prin lipsa de varietate și provocări, alături de care coverul a distrus și mai mult



Oh, Miranda...



componenta de shooter și de acțiune din joc. Povestea... ugh... Tot ce am ținut minte din ME2 a fost calitatea costumului purtat de personajul Illusive Man – de altfel, cam singurul care merită atenție din jocul cu pricina.

Sincer, produsele Electronic Arts nu m-au mai încredințat la suferit cam de mult timp, iar involuviile seriei Mass Effect nu mă făcea să aștept nimic mai mult decât un joc mediu-mijlociu, adaptat maselor de jucători de consolă, mainstream pînă la os, lipsit de orice schimbări, enervant pe lîcă, pe colo, prin locurile esențiale.

Ficțiuni speculative

Și, credelj-mă, de enervat m-am ererat încă din momentul în care am rulat demo-ul lansat pentru Mass Effect 3. Cind am văzut cum arăta și funcționau Reaver-ii, mi-am zis că lar au furat asta de la Bioware ceva de la alții! În cazul de față H.G. Wells cu al său binecunoscut roman „Războul lumilor”, Martienii lui Wells foloseau o rază ucigașă „heat ray” - cu care rădeau orice, nimic nu le stătea în cale. Sunetul scos de martieni era unul aparte, care îl caracteriza, îl identifica, îl precedea ca amenințare cumplită, de la mari depărtări. Exact la fel este și cazul cu Reaper-ii. Martienii erau aproape indestructibili, întreaga carte a lui Wells fiind o sută de infringeri ale oamenilor, neputincioși în fața unui înamic perfect necunoscut, aparent totipotemic, pe care, doar la sfîrșit, în Londra nănată și moartă, ceva îl învinge.

Spoiler minor! - exact la fel este și în Mass Effect 3, Inclu-



Ah, Normandy...



siv parte cu Londra... Nu știu, să o iau de râu, să o lăsu de bline... Să zicem că Bioware au adus un tribut subtil genialul lui H.G. Wells și să o lăsăm așa.

• Dar, degeaba o las eu așa, că și au ridicat-o înainte alții-prea sus. Cel puțin în două locuri importante pentru presa de jocuri, indivizi aparent sejosi au scris articole în care arătau că seria Mass Effect este o bornă kilometrică în Science Fiction, o sumă de idei și teme SF aduse pe cele mai înalte culmi ale imaginativului speculative. Pe bune, în atâtea locuri am dat peste laude la adresa filonului SF din seria Mass Effect, inclusiv nici nu mai știu ce să cred.

Una din ideile recurente era aceea că Mass Effect reușește să înfățișeze credibil tablodul de mari proporții al unui conflict galactic, cu toate specile, rasele și facțiunile implicate. Mă, problema este că toată seria Mass Effect este antropocentrică și antropomorfică. Adică, totul se învîrte în jurul oamenilor, iar extratereștrii sunt exact ca oamenii sub aspect comportamental și cultural, cu minore diferențe fizice – toți bipedi, cu patru membre (două superioare, două inferioare), capuri, buze, ochi, picioare... Adică, toată Galaxia aia și un fel de Eurasia, cu interacțiuni bazate pe mijloace de mucava ale unui SF că



Îmi plac combinațiile de puteri bionice.



A zis cineva Portal?

Mass Effect: Citadel Edition

științe ce au trecut de iluzia immediatului, palpabilitului, cuantificabilului, comprehensibilului.

Mai pe scurt, la un moment dat, civilizațiile trec de la fizică la metafizică, de la lucrul cu materia, la lucrul cu conținția. Iar acolo nu mai trăiesc navele. Acolo nu mai există continuumuri luxorii spațiu-timp. Acolo nu mai există galaxii sau Universul. Acolo nu există pernute de resurse, aşa cum înțelegem noi resursele. Acolo nu există conflicte – în orice caz, nu de înțelegeri pentru mintile noastre de acum. Acolo nu știi ce există, dar știi că de acela nu vedem clasicele flote de nave prin spațiu, sau pe Pămînt, de aceea Galaxia nu arată ca un mali supraglomerat, aşa cum îl imaginează multe SF-uri – inclusiv Mass Effect. Pentru că extraterestrii nu mai apucă să de-

vină extraterestri – pe drumul lor spre a deveni călători spațiali, ei descoperă cum pot fi călători prin realitate. Extraterestri devin extrareali.

Spre mai ușoară înțelegere a acestei idei: clăind să construască o cete care te face invincibil, oamenii au descoperit calculatoarele. Căutând să ajungem în stile, vom descoperi întâi cum putem naște Universuri.

Vă dați seama că totă frâsunea astă antropomorfa anglo-saxonă, cu Consiliul Galactic, cu Ambasadori, cu armate, cu flote de nave, cu comerț, cu resurse, cu roboți, cu șe mire ce tehnologii, din seria Mass Effect, este o idioție de SF clasic, plină de teoreme și ideile fixe de care acest gen pare că nu va mai scăpa niciodată. Evident, există scrieri SF care au depășit asemenea vizuni învechite ale vîitorului (care sunt reîncăzite fără oprire din secolul al XIX-lea încoace). Dar acesta nu par să-și fi crăut drum către scenariul Mass Effect – și atunci, vă întreb, de ce ar fi seria asta vrea bornă kilometrică în Science Fiction?





Vreo idee, fetelor?



Vă spun de pe acum că Mass Effect 3 nu aduce nimic cu adevarat nou și interesant la capitolul inventivitate în acest sector de literatură/film/jocuri. Este o televiziune SF în care se plinge și la care se poate plinge.

Ex-queste

Personajele din Mass Effect-urile anterioare au fost trase pe margine de către autorități – erau incomode cum tot împuște ele că din gură de șarpe că sfîrșitul Galaxiei e aproape, că o să vină Reaper-ii și o să facă prăpădul final ciclic (sic!) și că ar fi mai bine să fîm pregătiți, cu toții. Evident, Shepard și oame... subordonăt/prietenii/colaboratorii/lubitele lui au avut dreptate: abia ce a început jocul și Reaper-ii prind să zboare la firul lor, adică la rasul planetei Pămînt. E de rîsu, nimănii și nimic nu îi poate face față, iar acesta este abia începutul sfîrșitului întregii Galaxii.

Shepard revine, astfel, la cererea publicului plătit cu viață, în centrul luptei împotriva invadatorilor. Trînd să culeagă informații, descoperă că există o soluție, ceva rămas din vremuri inmemorabile, o șansă pentru a scăpa de Reaper-ii. Cum era de așteptat, din colbul prafului stelar de pe marginile drumurilor sale intragalactice, Shepard își ridică parte din numările subordonăt/prietenii/colaboratorii/lubitele, adăugîndu-i grupului său

operativ de cercetare și luptă afară la bordul celei de-a doua nave Normandy. Cu care va merge peste tot, în încercarea de a asigura o alianță galactică extinsă care să țină piept amenințărilor Reaper-ilor.

Îmi este greu să numesc queste aventurile lui Shepard, ele sănii mal degrabă niște simple misuni. Sub aspectul structural acestor misuni, jocul nu este deloc un RPG, ci un FPS un pic mal stufoș. Misuniile principale vin de la conducătorii luptei anti-Reaper-ii, iar cele secundare sănătate din auzite, în timpul deplasărilor lui Shepard prin Citadelă. Măda, nu e prea multă imaginea aici, mecanismul de joc pe care se sprijină povestea din Mass Effect 3 este simplu spre simplist, ceea ce m-a deranjat – mi s-a părut că Blower a tăiat și mai mult din substanța seriei. Astfel, lipsesc aproape cu desăvârșire misuniile secundare mai elaborate, eventual cele dedicate companionilor lui Shepard. Dar, poate că asta este normal, dat fînd că acum acțiunile și gîndurile personajelor se desfășoară integral sub clasica lozincă, totul pentru front, totul pentru victorie*. Nu mai este loc pentru altceva.



For the best blue job in the whole Galaxy.



Los Reaperos

De fapt, nu prea mai este loc nici pentru personaje. Toate, accentuez, toate sănătate lipse de trăsături aparte de elemente de comportament mai detaliate, de un aport de idei și exprimări care să le distingă. Absolut toate personajele sănătate schematic, complet subsumate conflictului cu Reaper-ii – în care sănătate conturate după rețeta clasică a filmelor de războd de foarte prostă calitate. Conversații, la fel nimic, dar nimic interesant sau creativ, doar răsfățuri lipsite de viață. Shepard este în continuare un fel de psihologul navei, care are numai două variante de răspuns în cele mai multe situații. Una este afirmația că trebuie să ne facem datoria, cealaltă că

nu a fost vina nimănului/ să ne gindim la cel ucisj, dar trebuie să ne facem datoria. Slab, foarte, foarte slab.

Pe altă parte însă, ce nu a făcut jocul a făcut mintea mea. Mie mi-a plăcut destul de aproape mult primul Mass Effect și m-am catat atât de unele personaje. Deși m-a enervat al doilea ME, m-am atâtat și de cteva din personajele aduse de acesta. Nu, scenariul și conversațiile nu au făcut destul pentru a mă apropiă de eroi seriei. Dar, ceva, nu știu ce, din ceea ce m-a tras înainte la serie, m-a determinat să completez jocul în mintea mea, să fantasnez eu însumă asupra acestor personaje, să le dau prin puterea gândului meu toate acele attribute și elemente de istorie personală pe care jocul le-a neglijat complet sau le-a infățiat de fizică.

Așa am ajuns să tin (da, și mie mi se pare incredibil) și unele personaje din serie, inclusiv din al treilea episod al acestei. Există un oarecare suport oferit de joc pentru a te implica, dar folosința sa de către mintea jucătorului depinde aproape exclusiv de dorința acestuia de a o face și de imaginarea de pe care dispune. Altfel, jocul este sec, atât ca povestire, cât și în ce privește personajele. Eu însă, în mintea mea, l-am făcut mult mai faț, într-o atenționată față de unele personaje, pe care mi-l-am îndus cu bucurie, m-a făcut ca în momente de clasă și banală exploatare a emoțiilor noastre bazale – destul de dese în joc – să simt că mi se umezesc ochii și că particip cu intenție la „drama” jocului. Probabil că mi-am reprimat excesiv în sinecărătărea atracția ascunsă pentru tele-novela, iar acum plătesc pentru asta...

Trage!

Dă în începutul seriei Mass Effect, am fost deranjat de proiecțarea jocului în jurul acțiunii de cover. Pur și simplu, majoritatea zonelor de luptă din serie au fost gădite pentru folosința cover-ului. Din păcate, lucru acesta este mult prea vizibil, cu elemente de decor evidențiate cu mină spre a fi folosite pentru cover – adică destinate ascundării după ele. Acest lucru, la care se adaugă sănătatea și scutul regenerabil, faceau din mare parte a luptelor din Mass Effect o formalitate repetitivă, lipsită de zvici și imaginație.

Sint bucuros să vă raportează că în Mass Effect 3 această deficiență a fost, în mare parte, rezolvată. Designul de nivel este de asemenea înțins încărcător în cover, întreruptă de mici sesiuni de tragere cu arma sau cu forțe bionice, nu mai este posibilă. De foarte multe ori, direcția din care atacă inamicul se schimbă frecvent, și ești desorci flancat, uneori surprizător. În plus, inamicii sint mult mai ageri, fac mișcări rapide de evitare a răului tău, folosesc bine cover-ul, la rindul lor, și anunță foarte precis cu grenade, ureori într-o cadență înnebunitoare. Mai mult decât atât, Al-i folosește focul de acoperire și suprimare, obligându-te să stai în cover în timp ce o parte a oponenților vine spre adăpostul tău. Din fericire, ceil doi membri ai party-ului tău fac dovada unei inteligențe pe măsură inamicului. Practic, în incredibil de puține situații a trebuit să-mi coordoneze tactic camarați – în general, cind doream să fac combouri bionice împreună cu Ura-T'soni.

Am jucat pe nivelul de dificultate Hardcore și pot spune că așa a și fost: o experiență pe alocuri traumatisantă, dar aducând suficientă inteligență și varietate pentru a oferi satisfacții pe care mă obișnuesc să nu le

CURENTE ALTERNATIVE



Ceea ce avem din pînă în Mass Effect 3 este homosexualitatea. Nu mă înțelegeți greșit, sunt un om care nu dă lei pe percepție religioase în ce privește sexul, considerind că asta este o chestiune ce privește pe fiecare în parte, atât vreme cit se desfășoară acordul: ahem, explicit, al tuturor părților participante. Dar am, totuși, o problemă. În timp ce două femei care se sărută nu mă deranjează absolut deloc, dimpotrivă, vederea a doi bărbați tandri unul cu celălălt și de natură să mă facă să vomit. Nu e ceva voluntar, nu e ceva controlabil, este o reacție fizică pe care nu mi-o pot reprimă, exact ca atunci cind dău în mincare peste ceapă fierătă – mi se face rău brusc, fără să pot face nimic împotriva acestei reacții.

Deci, repet, nu am nimic împotriva homosexualității altă vreme cît sănătate. Nu am absolut nimic împotriva lor niciodată cind nu sunt disprezită – dar reacția mea fizică de rău de disconfort masiv este incontrolabilă. Or, în Mass Effect 3, jucind cu Shepard bărbat, știind dinaintea că jocul permite să te cuplez cu un alt mascul, am fost, de fiecare dată cind vorbeam cu un companion de același sex, foarte stresat. Mi-era teamă să aleg orice variantă de replică în dia-

loguri: dacă declarăi un filmuleț în care astia doi încep să se pupe și să se mingăie? Pe bună, am fost stresat, la marginea silei, în multe dintre dialogurile cu companioni masculi din ME3 – și cărău că asta, dacă nu eram un om destulă de mințe, ar fi putut devine începutul unei frumoase homofobii.

Unii ar putea spune că homosexualitatea este excesivă în Mass Effect 3 – pe lîngă potențialele relații cu băieții din propria echipă, Shepard mai aide și cteva conversații de drogoste între persoane de același sex, pe acolo pe unde trece, prin Citadelă. Sincer, și mie mi se pare ușor exagerată partea asta, dar, stau eu și mă gîndesc, așa o fi în viață reală pe dincolo, prin Vest. Eu nu am reușit niciodată din țără și nu am vorbit pînă acum cu un străin mai mult de 10 minute. De aceea, bănuiesc, asta este normalitatea de dincolo, iar aici, la noi, avem prea mult capul băgat în propriul fund ca să ni-l mai introducem și în altora. Nu?

Din această perspectivă, homosexualitatea din Mass Effect nu este o exagerare, ci doar o meritată instaurare a normalității într-o industrie indecent de înhibitată și de heterosexuală, precum cea a jocurilor.





Antaeus
50% Assets Recovered



mai aştept de la seria Mass Effect. Mi-a plăcut deosebiti faptul că producătorii au făcut mult mai mult uz de oponenti puternici capabili de sărje în interiorul dispozitivului tău defensiv. Un astfel de oponent este o bestie numea prea intelligentă, dar foarte puternică, care attack frontal în luptă corp la corp, printr-un asalt de mare viteză. El bine, aşa ceva este de natură să schimbi cu agilitate și abilitate tactic al unei lupte – pe lingă faptul că trebuie să te ferăști de focul de acoperire al inamicului, foarte puternic uneori, ești obligat să îți schimbi cu agilitate și abilitate poziția, lejind din cover și luptând la mică distanță, uneori corp la corp.

În tranșee î-i Banshee

Dar asta nu a fost de ajuns pentru producători. Au considerat, și pe bună dreptate, că trebuie mai multă diversitate în provocările aduse de joc, în special în ca-

tegoria celor care te scoț din cover. Și, uite-aja, au creat oponențul numit Banshee. Ar cam îți spoiler să vă spun ce sunt acești oponenți. Dar cred că este important să vă transmit spaimă greu măsurabilă pe care mi-au băgat-o în oase acestor Banshee. Cind veДЕам, sau auzeam una, pulsul mi se dubla... îmi îngădu să le trăc în categoria celor mai tari oponenți peste care am dat în vreun joc, în totă viața mea de pînă acum.

Au un scut (barieră) puternic. Au multă sănătate, pe care și-o pot regenera din cind în cind. Au mai multe tipuri de atac, de la un străug care acționează pe o anumită rază în jur, sugind viață și energie ta și a companionilor tăi, pînă la globuri de energie pe care le aruncă înspre voi. Cel mai rău este cind ajungeră lingă tine și te lău în brațe – te vor lăsa fără viață, de cele mai multe ori. Se deplasează destul de incet atunci cind o fac convențional, dar instantaneu atunci cind se teleporteză. Da, se

teleportează din loc în loc pe cîmpul de luptă, ajungind uneori într-o fracțiune de secundă la companionii tăi sau la tine – ceea ce își seamănă desori decesul subit al victimiei.

Adevărul este că deplasarea acestor Banshee este imprevizibilă. Chiar nu stă clar ce vor face în clipă următoare. Dar este înnebunitor felul în care vin incet, inexorabil, către tine, în timp ce tu bagi cu dispărere în ele tot ce ai ca munjă, dai cu puterile bionice, arunci grenade și ele tot vin, incet, dar sigur, pînă cind încep o serie fulger de teleportări. Soc și groază, alegă că elemental pe cîmpul de luptă încercind să prevîlă imbrățirea lor morătură, încercind să te protejezi de tunul inamicilor care le oferă suport, încercind să malstrecoi, din cind în cind, cîte o lovitură în direcția acestor Banshee care vine, neînătătoare, terifiantă, către tine.

Per ansamblu, Mass Effect 3 mi-a oferit o



experiență de luptă mult superioară titlurilor anterioare ale seriei. Nu cred că aș putea folosi expresia „grinding plictisitor” la combatul din ME 3, așa cum o putem face în cazul primului Mass Effect, dar mai ales în cazul celui de-al doilea. Chiar dacă, pe acouri, se aruncă asupra ta o grămadă de oponeanți, lupta este desoară interesantă, variată, presupunând indemnare, ba chiar și un pic de gândire. Aproape că aș spune că Mass Effect 3 se apropie de F.E.A.R. 3 sub acest aspect...

...dar nu o voi face

lar astă pentru că există cîteva elemente care dănează experienței de joc în luptă. și pentru că tocmai



Minijoaca cu Reaper-ii

am menționat genialul F.E.A.R. 3, primul astfel de elément pe care îl voi menționa este folosirea robotilor de asăz. Da, aceștia au fost introdusi în cîteva locuri din joc, pentru a fi folosiți de Shepard ca suport pentru compa-nioni. Ei bine, acești roboți sunt aproape invulnerabili și foarte puternici – ceea ce ar pune serioase probleme dacă ar apărea mult în joc (din fericire nu este cazul). Dar, senzația cu care am rămas este că roboții cu pricina nu se potrivește natural în Mass Effect 3, sănătatea mină, copiajă din alte jocuri unde chiar au un rol tactic și oferă o experiență deosebită (F.E.A.R. 3 – vezi lupta de pe pod cu cele două elicoptere...). În încercarea nereușită de a oferi mai multă diversitate de gameplay

Al doilea element negativ pentru experiența de luptă, după mine, ar fi legat de arme. Eu am patită Mass Effect 3 în manieră mea obișnuită de sătură, în general, și în seria astă în particular. Adică, alegind un

MR. BOOTS > CPT. SHEPARD

D eja sunt multe exemple pe Internet în ceea ce privește sursele de „inspirație” ale celor de la Bloware – una din cele mai penale mi s-a părut ar-twork-ul folosit pentru fața lui Tali, Google it, merită. Mă rog, exemple ar fi multe, dar eu vă voi vorbi despre ceea ce am observat eu însuși. În primul rînd, ar fi plagiatul nemeric după Star Control 2, despre care am mai vorbit. Apoi, ar fi „inspirația” copioasă din „Războul Lumilor” al lui Wells – dar pe asta am catalogat-o deja ca „tribut” și am zis că ar fi de bine. În al treilea rînd, trebuie să le mulțumesc din înmă celor de la Bloware pentru că m-au făcut să-mi fie atât de dor de Anachronox, încât mi l-am cumpărat imediat după ce am terminat Mass Effect 3. Hal și ce coincidență, taman atunci îl pusese să vinză băle-jil de la GOG, să le dea Dumnezeu sănătate și succes!

Da’ ce-mi veni cu Anachronox? Oho, RPG de inspirație japoneză, cu 2 companioni în party, puteri speciale cam ca în seria Mass Effect, minigames (ca în primul ME), Universul este amenințat de o rasă atot-pătrastică, în party și un sintetic care capătă conțință

de sine, transportul se face prin relee amplasate pe cuprinsul Galaxiei, există un reie central care adăpostează un planetoid construit de o rasă străveche și misterioasă ... Întocmai ca Citadela din Mass Effect. Ar mai trebui să vă pomenești de faptul că planetoidul cu pricina este foarte important pentru venirea raselor de atacatori omnipotenți, și că se rearanjează perio-dic, iar Citadela, spre sfîrșit... dar astă ar fi spoiler.

Într-oarecă structura a jocului Anachronox este asemănătoare cu cea a seriei Mass Effect, ba, mai mult, și Anachronox era proiectat să fie trilogie, dar a fost un joc atât de bun încât nu a avut succese și producătorul a dat faliment. Lasă că mulți ani mai târziu, Bloware a făcut o combinație între Anachronox și Star Control 2, pe care le-a simplificat, a numi-l-o Mass Effect, și a făcut reclamă de îmi vine să îmi sără mățele că am văzut, apoi a vindut-o, deloc lef-tin, la tărâtu/ majoritar care cumpăr orice îi se dă, că vreme nu e prea bun pentru mintea lui obosită de nefolosință și educată cu televizorul, sau nici măcar. Am în

De la stinge la dreapta: PAL-18, Grumpos Matavastros, Sly Boots



ARTĂ CU SILA



Si pentru că tot am mai vorbit despre „Imprumutul” din alte părți, nu pot să nu observ cu că neatenție s-au uitat Bioware la seria F.E.A.R.. Pe lîngă faptul că au preluat de acolo absolut neinspirat roboții de asalt, introducându-i în Mass Effect 3 fără nici un Dumnezeu, au considerat și că ideea cu sevențele cinematice interactive este foarte bună și trebuie „asimilată”.

Poate vă amintiți ce înseamnă o sevență cinematică interactivă în seria F.E.A.R. – un intermezzo de tip flashback, în care te trece toate apele, îți crește tensiunea sanguină, iar sensațiile și trăirile pe care îl le induc drama sfîșietoare a personajului feminin central, Alma, sănătatea sau compoziția de gameplay. În al treilea titlu al seriei, aceste flashbackuri capătă nu doar un rol în înțelegerea povești, ci își oferă posibilitatea de a te folosi de trecut, creând o punte de acțiune și interacțiune între acesta și prezent, sprijind interactivitatea unui astfel de procedeu de depăinere a story-ului.

Iac-aja apărură sevențele cinematice interactive în Mass Effect 3. Trec peste faptul că în însâși compoziția lor vizuală, în temele și tehniciile grafice folosite, ME

3 îl nerușină din F.E.A.R., inclusiv prin includerea temei copiului „In distress” (duhi). Dar de ce nu au mers dracu’ mai departe Bioware, dacă-i bal, bal să fie, de ce sevențele cu pricina din ME 3 sunt doar simple alegeri cu incetinitorul după un copil. Într-un spațiu sumbru, vag cojmăresc! De ce nu există cu adevărat un element interactiv în aceste vise ale lui Shepard, o funcție de gameplay, un rol în curgerea acțiuni?

Probabil pentru că Bioware le-a conceput mai mult ca fiind un element artistic, care, într-un mod sensibil și delicat, plin de sentiment și dramă, trebuie să ne înfățișeze frântările eroului nostru, suferința, tortura sufletești și în față devastării suferite de lumea pe care o lubeste atât de mult, simbolizată de copilul care trebuie să-l fie viitorul. Uoooo... keeeeeeyyy... am înțeles-o pe asta cu flori lîric, dar, să dea dracu’ dacă le-a leșit. Pe bune, un ratel, o stingeagă mai mare ca aceste sevențe cinematice pseudointeractive nu am mai văzut de mult, dacă am văzut vreodată. Într-un fel, halul înclinațional de prost în care Bioware a realizat acest „Imprumut” cu pretenții artistice îl răzbună cu virg și îndesat pe meseriajă veritabilă care au creat seria F.E.A.R..

Banshee!!!...



Pușca cu lunetă Viper – folositoare de milioane tot jocul

personaj din clasa Sentinel, dotat atât cu puteri bionice, cît și cu apătitudini tactice militare, care folosește cu predilecție pușca cu lunetă. Well, vă pot spune că a fost o adevărată placere să fiu Sentinel în Mass Effect 3: de cele mai multe ori am avut asupra mea numai o pușcă cu lunetă și atât, pentru a fi că mai puțin ingreunat, astfel incit să-mi folosesc cu maximă eficiență puterile bionice. Deci, toate bune și frumoase, dar pușca alături de luneta a fost aceeași aproape de la începutul jocului și exact pînă la sfîrșit. Da, i-am pus toate upgrade-urile posibile, foarte repede în joc ajungînd cu ea la maximum sub acest aspect, adică aducîndu-miarma la nivelul 5. Pînă la jumătatea jocului aveam maxate și cele două modificări pe care le-am ales pentru armă. Deci, mai mult de jumătate de joc m-am folosit de una și aceeași pușcă cu lunetă...

Și există un motiv foarte bun pentru asta. Bioware a creat armele excesiv de echilibrate, întotdeauna precum sănii echilibrate elementele ce definesc fațuările într-un joc clasic de strategie în timp real. Armele din Mass Effect 3 au fost create cu aceeași obsesie pentru echilibru pe care o găsești într-un Starcraft! Adică, nu poți avea, mică spre sfîrșitul jocului, o pușcă cu lunetă care să alibă simultan cadență de tragere bună, greutate mică și forță de distrugere mare. Nope, armele sunt atît de specializate, avînd cel puțin două dezavantaje dominante, indiferent cît ai upgrade-a la ele, incit sănse care sunt obligate, practic, să folosească o singură armă în jocul. Ca Sentinel, depinzînd enorm de greutatea mitrărilor, am fost obligat să o folosesc pe aceeași de cînd î-



Căpitânul sexului, platonierul adjutanț al iubirii



distrugere imensă, nu am cumpărat-o dinăuntru, pentru că nu mi-era utilă în cimpul tactic.

Deci, armele sunt mult, mult prea echilibrate. Chestia asta nu mă deranjează în primele două treimi ale jocului, dar, către sfîrșit, cind gluma se ingroașă rău de tot în luptă, ar fi prins bine la feeling și la experiența de joc să pot pune mină pe o pușcă cu lunetă aproape nesimțit de bună. Este drept că pot găsi o justificare în opțiunile producătorilor de a face armele așa. Este vorba de partea de multiplayer a jocului, în care, firește, este necesar un echilibru în ce privește caracteristicile armeelor. Dar, din păcate, Bioware a extins un concept de multiplayer asupra secțiunii de singleplayer, unde nu este în întregime funcțional.

Dacă producătorul ar fi ținut cont de faptul că ex-

periența de joc din singleplayer este prin natură ei diferită de cea de multi, lucrul acesta s-ar fi reflectat și asupra armelor și posibilităților de upgrade ale acestora, care trebuie să fie cărău și un pic dezechilibrate, în ultima treime a jocului, pentru a da senzația de evoluție, de dinamică de gameplay, proporțională cu creșterea provocărilor din joc. Cel ce joacă de unul singur trebuie flărat, chiar și un pic, odată cu parcursarea jocului – o armă puternică, o armură pe măsură sint exact ingrediente potrivite în acest scop (ceea ce îmi aduce aminte că am stat în aceeași armură apoi pe tot jocul – una cu temă Dragon Age – și nu mi se pare normal faptul că nu prea aveam de ales, ca Sentinel).

In schimb, opinia mea este că puterile bionice, în special, era necesar să fie foarte bine echilibrate. Un mic avantaj adăugat la parametrii acestora și jocul ar fi fost perturbat puternic, făcându-te prea puternic. Iar astăzi pentru că folosirea puterilor bionice nu cere tot atâtă indemnare precum armele – multe puteri sunt pasive, iar unele produc „proiecții” energetice care urmăresc ținta, deci, presupun un simplu clic de mouse, fără a necesita o mecanică de joc de precizie, decât atunci cind este atent să faci un combo bionic. Din fericire, puterile bionice sunt bine echilibrate – ceea ce nu ar fi trebuit să se întâmple în aceeași măsură și cu armele.

Butonul de lipici

Un alt element negativ la capitolul luptei este butonul unic pentru alergare/cover/activare. Practic,



devenit disponibilă, o M-97 Viper.

Zău, am avut speranță că, cărău după ce prind mai mult cheag la portofel, mai spre jumătatea jocului, o să pot să-mi iau o armă nouă, mai bună. Cei puțini, aşa am crezut cind am văzut că există un stoc de armament special destinat exclusiv membrilor organizației Spectre, printre care se numără și căpitanul Shepard. În acel stoc se află și o pușcă cu lunetă, extrem de scumpă – nu m-am putut atinge de ea decât în ultima treime a jocului.

String eu banii necesari, dau un save și cumpăr pușca respectivă cu lunetă. O lău în poligonul de tir (bună idee, ai în sediul Spectre un poligon în care poți testa orice armă, upgrade și putere) și trag de cîteva ori cu ea. Ugh! Era foarte grea, avea cadență foarte mică de tragere și un număr redus de cartușe de rezervă.

Upgrade-urile nu au îmbunătățit mulțumitor caracteristicile acestei arme, astfel încă, deși avea o putere de





Bloware a hotărât să simplifice și mai mult simplitatea și atributul tastei Space trei comenzi de importanță capitală, ce se activează contextual, în funcție de poziția ta față de punctele de cover sau de dispozitivele ce pot fi activate. Dacă ești suficient de departe de acestea, tasta Space dă comanda de aleargă.

De aici, evident, a început pentru mine un întreg găinat de experiență de joc. În foarte multe spații de luptă nu puteam aterza, fiindcă, la apropierea de punctele de cover, mă „lipseam” imediat de diversele obstacole menite să-mi asigure protecția. Atât doar că, deoarece fugeam de inamic, înseamnă că eram cu spatele la el



PRESA...

Mi se pare important să vorbesc aici și de la prezentă de dezvoltarea de Mass Effect 3, atât în presă de gaming internațională, și în rândul jucătorilor, iar astăzi pentru că un astfel de titlu încreză că poate fi un simplu joc și devine un fenomen – și n-o luăți ca pe o lăudă, ci ca pe un simptom al boilor de psihic și economic colectiv ai industriei media.

Vorbind despre publicații: ceva este în nezugădui. Adică, seria Mass Effect a avut parte de o prezență media consistentă, prin materiale editoriale ce atingeau diverse aspecte ale sale, cu ceva timp între lansarea încheierii trilogiei. Printre acestea au fost diverse articole care ridicau în slăvu, spre exemplu, calitatea temelor Science Fiction propuse de serie, dar și alte elemente lăudate mult mai mult decât își avea rostul. Practic, simultan cu o campanie de marketing masivă a Electronic Arts, centralizată pe Mass Effect 3, apăruse articole cunoscute și apreciată, deși fără multă substanță.

După lansare, review-urile, și notele, imense. Prea multe, însumate. Pe bune, după ce am terminat Mass Effect, stau și mă întreb cum este posibil ca un asemenea joc să îți lase atât note atât de mari. și nu am decât două explicații. Prima este că editorialiștii din publicații semnificative la nivel internațional au prestat la comandanță. Îmi pare vine să lansez ipoteza că bani au influențat note și review-uri, iar dacă nu vorba de bani, mai rămâne o singură explicație: avem de-a face cu o combinație de generație și paradigmă în publicistica de jocuri. Adică, editorialiștii, redactorii sunt pur și simplu mai ignoranți și mai nepreparati. Se mulțumesc cu puțin și prost. Dar, atunci cum se face că să fie lupii pe alte jocuri, de același nivel calitativ precum un Mass Effect? Iar care nu au în spate pe Electronic Arts sau alt distributor major? De ce aplică standarde duble? Să înțeleg, atunci, că ipoteza mea conform căreia standardul lor este unic și să scăză în ultimul timp și falsă – și că tot despărțirea este vorba?

Pe scurt, opinia mea este că majoritatea preselor de jocuri a mințit cu nerușinare despre Mass Effect 3 și că la mijloc sînt bani. Mult. Bani care nu au intrat în producția unui joc mai bun, ci s-au dus pe marketing. Pentru că un joc bun, finanțat prin mijloacele clasice, duce la fail într-un producător, dacă nu are parte de marketing madu. Mult mai uneori se descurcă un titlu prost sau mediu, dar cu marketing căci capabil de a cumpăra opinile jucătorilor importanți din presă de profil. În fenomenul Mass Effect 3 avem îndubătătoarea confirmare a mijloacilor gigantesci în care se balanscă o industrie porată tot mai mult de bani. De acel bani care nu au absolut nimic de a face cu pasiunea noastră pentru jocuri.

metacritic
Keeping score of entertainment. Movie reviews, game reviews, TV reviews, book reviews, and more.

Mass Effect 3

Electronic Arts | Release Date: Mar 6, 2012 | A

Summary **Critic Reviews**



90
out of 100

Summary: BioWare completes its Mass Effect 3. Earth is known space, a race of benevolent Shepherds, an Alliance Marine, the mankind is to rely the civilization.

Critic Reviews

0
0

100 **CD-Action**
Mar 13, 2012

Mass Effect 3 will force you to make tough decisions on a galactic scale. You have to them through and you feel bad about your afterwards. It really kicked me in the emotional equivalent of testicles. What a spectacular finale to the trilogy! [April 2012, p.44]

All this publication's reviews | Read full review

100 **AtomicGamer**
Mar 6, 2012

It may not have the sheer landmass of the just-released MHO Star Wars: The Old Republic, and it might not stand the test of time quite as simpler, more focused games like Knights of the Old Republic or the original two Baldur's Gate titles did, but it's still a wonderful game with tons of content, great production values, a masterful feel for humor and drama, and a cast of lovable characters that BioWare has been carefully slow-playing for the last four-plus years.

All this publication's reviews | Read full review



... și JUCĂTORII

Dar înțeles jucătorii nu îmi este rușine... Adică, Metacritic, făcând o medie a celor trei platforme (PC, Xbox și PS3), nota presei este 91,6/100. Clar, complet în afara realității. Dar, înainte de a da cu plăte, hai să ne uităm la notele date de jucători. Media celor trei platforme: 4,16. Ughi! Clar, complet în afara realității, bă chiar mult mai mult decât a făcut-o presa. Deci... avem opuse: minciuna (presupusă a) presei și subiectivismul galopant al jucătorilor.

Despre care subiectivism aș spune că, în multe cazuri, este și militant. Să vă explic. O parte din cei care au dat note aproape de zero bară lui Mass Effect 3 au fost jucători hardcore de RPG-uri, dormici să lovească în Bioware-ul actual, care a trădat penibila cauză genului pe care l-a imbogățit anterior cu opere precum Baldur's Gate sau Neverwinter Nights, sau să punem chiar și Star Wars: Knights of the Old Republic. Alții sănii cei care nu au fost în mod acut coafăți de diverse chestiuni din Mass Effect 3, în special povestea și finalurile.

Ceea ce ne aduce la o întrebare de bun simț. Cum poate avea pretenția ca opinia ta de jucător să aibă o putere asupra decizilor de design ale unui producător, atunci cind fac tot ce se poate pentru a-ți pierde complet credibilitatea? Adică, atunci cind arunci cu note și aprecieri evident stupid părțințitoare, doar pentru a-ți îngroza pumnul cu care vili din fundul grădinii ca să-l înfrilectezi în fața producătorului/distribuitorului. Sunt multe de reprezentă presei de profil, dar nici jucătorii care se manifestă public. În acest fel nu sănii cu nimic mai bun, dar mai ales mai puțin naiv, deci critici pe care ne-am obișnuit să-i numim profesioniști.

In plus, presunția publică, nemaiîntâlnită pînă acum, a faților care cer ceva destul de nelămurit – schimbarea, adăugarea, ceva ceva – legat de finalurile Mass Effect 3, nu este de natură să face un bine industrial. Reacționând ca nuntășii care cer tărâul lui o anumită melodie, pe care o răspătesc cu un bancrotul în față cu flegme pe fruntea artiștilui, astfel de fanii nu fac decât să îngreuneeze condiția creătorului în industria jocurilor – și ajă opriat sub straturi groase de cidență care nu au nimic de-a face cu gaming-ul. Din asta nu poate să lasă decât ceva rău: prudență excesivă, conformism și tentative întotdeauna cancerigene de a veni (și mai mult) în întimpinarea așteptărilor cîlienților majorați. Adică rejeția de succes a semînțimpenilor care ni se vind ca jocuri.

și, deci, cind mă lipeam de un cover, o făceam de partea „greșită” a acestuia, adică cea expusă către cel care mă fugărea sau trăgeau de mană focul după mine.

Doamne, Maică Precurătoare, Iisus Hristos și Sfinții Apostoli Martori îmi sănțeți cîte blestemă mi-am strivit în scrișnet de măsele, în timp ce încercă să fug de lingă o Banshee sau o brăduță care ataca corp la corp – și tot ceea ce obțineam era o înnebunitoare serie de cretine întrări în cover, de partea greșită a baricadelor... iar pentru a adăuga insulta la răurile primele în astfel de tentative nefericite, producătorii au introdus și posibilitatea de a te deplasa automat între punctele apropriate de cover, înințind apăsată tastă Space și folosind butoanele de direcție la deplasare. Evident, asta nu a făcut decât să mă ducă din cover în cover, obședant și înnebunit de de partea greșită a baricadelor, atunci cind încercam să alerg.

Groaznic. Groaznic. Groaznic.

Puțină istorie

Seria Mass Effect, încă de la început, avea și o componentă de călăture și colectare de resurse și artefacte. În primul titlu al seriei acest tip de acțiuni presupunea coborîrile pe o planetă, unde Shepard și cel doi compaționali săi erau debarcați la bordul unui vehicul blindat. Numit Mako Mk.30, acesta era dotat cu un tun și o mitralieră, putind fi folosit în luptă. De altfel, pe harta disponibilă pentru explorare pe suprafață fiecare planetă, întotdeauna se găsea cîte un grup de inamici, uneori chiar misiuni în sine din disponibile pe această cale. Armele de pe Mako își găseau de la lucru în curățarea de opozenții și anumitor zone de pe o hartă planetară – prea des chiac, și repetitiv, fără multă variație în acțiunile numeroase de prospătare și colectare a resurselor.

Cu toate acestea, erau misiuni în care folosirea acestui vehicul era mult mai interesantă, iar designul de nivel era anume gîndit pentru luptă de blindate action-arcade. Sincer, mi-am plăcut foarte mult astfel de misiuni din primul Mass Effect și am sperat din totul înință că vom avea parte de o îmbunătățire a conceptului în cel de-al doilea Mass Effect. Din păcate, nu a fost să fie.

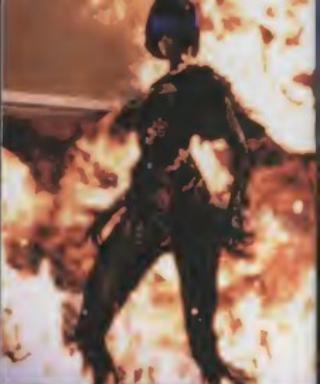
Ceea ce au decis producătorii a fost să copieze cu nesimțire sistemul de explorare planetară din Star Control 2. Din păcate, la vremea care am scris review-ul la ME2, am uitat acest lucru, căci aș fi făcut urât de tot în articol. Din fericire, mi-am adus aminte cloană de acest crîncen plagiat, și să fac spume la gură aici pe această temă. Și spumele sănii cu atât mai pînă de bulbulci, cu cît copia din Mass Effect 2 a fost mult mai prostă decât originalul. Adică, totul nu era decît o plimbare cu cursorul mouse-ului pe o planetă care se rotește, repetitiv, mereu la fel, în căutarea resurselor detectate de scanner. În Star Control 2 era o întrágă acțiune această scanare a planetei, făcută cu un vehicul care avea echipaj, ce începea să scadă numeric dacă dădeai prea multă radiatî/lavă/acid/fulgere/forme de viață ostile, pe care te străduiai să le eviți sau să le distrugi cu armeele de la bord – un minijoc foarte reușit și deseori captivant.

Ups, dar, stați așa, că și cu Mako-ul din primul ME ajungeai pe planete cu probleme de mediu, periculoase pentru echipaj, foloseai armele din dotarea vehiculului... Bun, putem, deci, conveni că Bioware a furat din Star Control 2 atât pentru primul Mass Effect, cît și pentru cel

The screenshot shows the Steam page for Mass Effect 3. At the top, there's a navigation bar with 'TV', 'Music', and 'Features'. Below that, a 'Reviews' section displays a user score of 3.8 (generally unfavorable based on 2678 ratings) and a 'Trailer & Videos' section. The main area shows several user reviews:

- Redwing2b**: "will not deny the fact that the game is a great game and so is the series, but with one major issue, I don't remember any of the great moments..." (13 of 20 users liked yes)
- Kenmei**: "I feel like the biggest problem with this game was the blatant disregard for the consumer when they put together the story for this final part." (16 of 16 users liked yes)
- Bossk-Office**: "This review contains spoilers, click expand to view..." (Expand)





dé-al doilea. Din păcate, în al doilea a făcut-o atât de lipsit de viață. Imaginație și atracțivitate, încă am regrețat de zeci ori mai mult dispariția lubitului meu Mako și a incursiunilor sale planetare.

Mai bine și mai rău

În cel de-al treilea Mass Effect există în continuare misiuni de prospectare și colectare, la care se adaugă cele de transport refugiați și de interceptare a trupelor aliade, dar acestea sunt simplificate față de cele din al doilea ME, deși folosesc un sistem similar. De data aceasta scanarea se face mult mai rapid, totul este o

simplă formalitate, repetitivă, și drept, dar scurtă și prea puțin deranjantă.

Partea de provocare a acestor misiuni a fost înșă mutată altundeva – în sistemul solar explorat. Astfel, cu un clic dreapta, vei iniția o scanare de către nava Normandy a unei porțiuni din spațiul înconjurător, în care se pot găsi diverse obiective de interes, inclusiv pe planete. Problema este că, la fiecare scanare, Reaper-ii te detectază cu tot mai mare acuratețe, astfel încât, la un moment dat, navele lor vor îngădui sistemul solar în care te află și vor încerca să prinădă Normandy din urmă. Așa începe un joc infantil, dar semnalabil, de-a soare-

cele și pisică, prin sistemul solar. Nu am apreciat această tentativă de minajoc, lipsită de imaginație și varietate.

Illuminare

Sincer, puțin mă interesează faptul că grafica din Mass Effect 3 nu este de ultimă generație. Important este că slujește împotriva materiei jocului. Totul este bine modelat și decent texturat, iar lumina și efectele de lumină prind desenii prim-planului unei scene, intr-un mod placut și inspirativ, fără excese de supărătoare de bloom și HDR. Pe alcouri, priveliștile sunt monumentale, imprezionate. Am admirat felul în care producătorii au putut să ia iluzia imensității, atât a spațiilor, cît și a opoziției Reaver-ilor. Vizual, Bioware a creat cu succes o galaxie în răzbă, iar la asta au contribuit și cîteva secvențe cinematice de excepție. Este adevarat că animația anumitor posturi și acțiuni ale personajelor poate părea ușor hilare uneori, dar acest lucru nu mi s-a părut atât de important, ori sănjenitor, încât să afecteze experiența joc-

Cuvinte de laudă am și pentru sunet, voici și muzică. Toate efectele sonore sunt împăcabile, bine echilibrate ca volum și conținut armipnic – niciodată nu se ajungle la hârmălate, fiecare sunet se distinge, având și o bună amplasare tridimensională în spațiul sonor al jocului. Mi-a plăcut voice acting-ul din Mass Effect 3, dar, din referințe, scenariul și dialogurile nu l-au pus în valoare – banalitatea lor a molipsit inevitabil și interpretația artistilor care au făcut vocile. Pe de altă parte, coloana sonora jocului a fost încă o dată la înălțime, cu piese de muzică electronică pe care nu mă sfîrsc să le recomand pentru audiuță. Îndepărtându-se coloanei sonore din Mass Effect 3, care de susține foarte bine și în afara jocului, cum este cazul cu muzica întregii serii, de altfel,





O iluzie

Cu Mass Effect 3 am pățit ceva similar cu ceea ce le se întâmplă celor supuși la experimente de privare de senzări. După o vreme, scufundat în apă la temperatura corporului, în tuneric, fără nici un sunet sau vibrație, în absența oricărora miroșuri, subiecții unor astfel de teste încep să halucineze – îlipsit de stimuli, creierul și-l creează singur. În absența oricăriei consistentă a dialogurilor, povestii, personajelor, deciziilor, am început să dău în suinsu consistență acestor elemente ale jocului. În încipiurea care mi-ua razna prin spațiu, dintr-un atâtmenț greu justificabil pe care l-am căpătat față de seria ME, parcurgind primul său titlu, dar și pentru că mi-a plăcut mult personajul Illusive Man din al doilea Mass Effect, în care acestuia îl se construia o aură agreeabilă de mister, perfect dubiată de magia unui caracter imprevizibil, ale cărui moțiuni păreau să ne scape în permanență.

Blestem însă și pe bieful IM l-au făcut una cu praful stelar, atribuindu-i acțiuni și reacțiuni de antagonist clasic de Hollywood prost, dimpreună cu discursul plăcitor afărent. Păcat că Bioware au folosit ochiul cel cu albeță cînd s-au uitat în opera lui Wells, Războul Luminii. Altfel, ar fi găsit acolo dramatism de bun simț, nu dramatică scremată ca în ME 3, ar fi găsit personaje vii, interesante (tinăru artilerist, pastorul, poveștilor însuși etc.), dar și instanțe memorabile ale sacrificiului în luptă impotriva extraterestrilor (youtube search: Jeff Wayne war of the worlds thunderchild; de fapt, merită citită carte, apoi căutată versiunea muzicală a lui Jeff Wayne).

Spoiler! Am avut de luat cam două decizii adevărate în Mass Effect 3, și doar una din acestea majoră. În rest, cam orice aș fi făcut, ajungeam la aceeași situație:

finalurile alternative nu sunt activate prin suma deciziilor și acțiunilor tale de pe parcursul jocului. Nope, finalurile depind strict de o alegere pe care o faci taman la sfîrșit. Boooooooool! Bun, deci, cum ar veni, totul este de formă în joc, doar pentru a asigura dinamică apartenătoare a acestuia – Mass Effect 3 nu este decît un shooter cu vagi tente RPG.

Niște sfîrșeli

Înă partea cu elevărat crinjeni stă tocmai în aceste finaluri. Reacția majorității jucătorilor a fost vizibilă, finalurile par să fi nemulțumite pe toată lumea.

Ceea ce, pe mine, m-a lăsat mască. Să vă spun și de ce. Mass Effect 3 a prins viață, început să albă ritm și să fie interesant, căm în ultima sa treime, cind și-a dat de tot arama de shooter pe fată și a făcut-o chiar bine.

Finalurile, în opinia mea, au venit impecabil în linia de încheiere a jocului, oferind, în sfîrșit, ceva original, ceva aparte. În final producătorii par să fi avut un neașteptat zvîncet de creațivitate și flor artistică, aducând un sfîrșit care lipsea serios încă de la începutul celui de-al doilea său titlu.

Eu aş spune, mai degrabă, că problema nu este finalul jocului, ci faptul că primele două treimi ale sale nu



Il preștează cum trebuie, nu se afli la inițiala de idee și conținută a ultimelor treimi. Un final bun la un joc mediu îl va prezenta pe negapărăt, te loveste prin surprindere la cap, atunci cind toate facultățile tale de simțire și înțelegere domină în aparițarea unor rezolvări conformiste. În liniile de space opera de la Spre B spuse C de pînă atunci. De aceea, zîu că nu mă miră reacția jucătorilor.

Pe de altă parte, este criminal de Ironică situația. Exact secțiunea în care producătorul, în slăgit (sic!), părea să dovedească activitatea cerebrală, este cea care a deșteptat adversitatea clientului majoritar. Dăni pătă, și dăți seamă că de sprijin vor fi mari producătorii de jocuri de acum încolo! Cu căță grijă vor face ei tot posibilul să prevadă că de apropo de aprobarea generală trebuie să fie povestea jocurilor lor, mai ales spre final? Vă imaginăți ce focus grupuri sinigeros de conformitate vor măcelării materie titlurilor viitoare?

Este adevarat ca finalurile vin pe fondul unor mici inconsistente, anumite lucruri nu sunt explicate in amanunt, dar asta este ceva absolut obisnuit in Science Fiction - autorii se bazeaza uneori pe capacitatea fabu-

Iatorie și de intuiție a cititorilor. Pentru numele lui Dumnezeu, Philip K. Dick, titlurile pe care le-alocuri găuri în care poți să mulgi și o arie cibernetică, dar asta nu scade cu nimic din creația sa. Scuze pentru comparație, ME 3 cu K. Dick, a fost doar pentru argumentație, promis să nu se mai repete. Dar, nă, dacă tărâmul modern nu este luat de mină și nu își explică totul ca la prima lecție în alfabet, e tragedie online.

Noapte bună, copii!

Pînă la urmă, impresa cu care am rămas a fost că ME 3 este un shooter propagandistic, de tipul „Totul pentru front, totul pentru victorie!”. Sacrificile ne dor, dar nici un sacrificiu nu este prea mare. Peste tot sint gâzzi înarmate, atmosfera este de conflict în care părțile sunt perfect delimitate, iar una din ele este clar cea bună avem și corespondenți de război care sunt un pic deranjant pentru cadrul militar al acțiunii, politicinii sunt zugrăviti exclusiv și explicit ca fiind răi, coruși, lenti și chiar prosti, iar militarii sunt cu toții persoane pozitive, care vor, căci în nicioare cosa ce trebuie călcat în ni-

cioare și rezolvă. Pe bune, mă întreb îngrozit: pentru ce viitor ne pregătește propaganda din Mass Effect? și nu mă gîndesc la unul în care apar extraterestri.

Armata rezolvă prin violență, dar are și simțiri, trăiri, Căpitănum poate să lăcramese și să lăbească, este un dur cu suflet tandru. Well, dacă sunteți copil, această propagandă ar putea să meargă. De fapt, înțeleg că joc ar fi să vă placă. Ce năba, și eu am avut vîrstă la care am citit Winnietoo și „Ceți trei mușchetaři”, și nu mi-e rușine (suze pentru această comparație, din nou, ME 2 și ME 3 sunt mult sub operele pomeriene). Deci, ca joc pentru copil, Mass Effect 3 este numai bun – cu dialoguri, personaje, poveste, pac-pac, cu tot (poate mai puțin finalurile). E deosebit, celor care au trecut de pubertate și au mai pus și măna pe o carte nu le pot recomanda sub nici o formă acest titlu, decât ca studiu de caz. Copiilor însă, îi se adresează perfect. Lor îl se potrivesc.

Atita doar că: blood, partial nudity, sexual content, strong language, violence. Category FSK-12+

Quint

Marius Ghinea



VERDICT LEVEL

- istorie
 - artele plastică
 - poezie, decorații, iluminare
 - sunet, muzică
 - povestea
 - dialoguri
 - declinările "transcendentale"

PF SCHÜRT

Stoware merge din rîu în mai rîu în ce privește culturile RPG-urilor sale. Dar în ce privește theoastrie, se dovedește și fi un înceț-încă care menit.

Producer Distributor
Wholesaler Distributor
On-Line

ALTERNATIVA ANACHRONOX

În primul rînd *Anachronox* (aproximație pe 60%) și în al doilea rînd *Star Control 2* (moștă sub forma „The Ur-Quan Masters” – una gospodă).

8

Noua generație Wireless N SmartBeam este aici

D-Link DIR-645



Port USB
Conectare la o imprimantă sau USB storage drive

Porturi LAN cu prioritizare
Conectare la PC, console de jocuri sau alte dispozitive

Port de Internet

Alimentator

Conectare rapidă



Prioritizare



Antene multidirecționale



Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale și formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor și a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN și WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea și unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link®
Building Networks for People

WARGAME

EUROPEAN ESCALATION

Loading...



Patton însuși ar fi mândru de el

Dacă sunteți printre celor „Panzer General” nu îl se pare o trimitere către un tanc standard, ați nimerit unde trebuie. Timpul nu-a fost prea bun cu wargame-urile și nici cu TBS-ul, dar amite cu nevinovatele simulări tactice în care producătorii au avut curajul să combine. Pe măsură ce a crescut audiența pentru jocuri video în general, mahalii s-au orientat și ei către producții cât mai accesibile publicului larg, im-

pingând wargame-urile pur-sângă într-o nișă mai ingusta ca niciodată; astfel, continuările și ramificațiile unor serii precum PG, oficiale sau nu, au găsit o casă bună în comunitatea underground, unde pasionații genului sunt în stare să se apuce de codat și modat, cu eforturi considerabile, numai pentru a beneficia de formula ideală a jocului mult dorit. O mare nedreptate, fiindcă nu vorbim de vreo stință ocultă inaccesibilă, ci despre sisteme de joc ușor de învățat și foarte distractive, însă care cer timp și implicare de la oricine își dorește să le alătute degetul mic. Ajădar, o specie recomandată până la urmă tuturor pasionaților de strategie și tactică militară, cu un

evidenț accent pe pasionați, publicul predilect al unor astfel de distracții.

Reunosc, recentul peripiu de revenire la Starcraft II m-a tămpit, în clada exercițiului tactic excellent care s-a numit Shogun II. Nu fiindcă celebrul titlu Blizzard ar fi un joc prostesc, ci pentru că, în sinea lui, tinde către o abstractizare convenabilă și nerealistă a tot ce înseamnă teatrul de luptă. Asta fără să mai vorbesc despre micro management-ul unităților, care-l aduce mai aproape de Quake Live sau Guitar Hero decât de partea dinamică a aspectului tactic. Să indiferent că ne convine sau nu, majoritatea RTS-urilor tind către o reprezentare similară. Lucru care n-ar fi rău în sine dacă prin asta nu s-ar limita sever paleta de nuanțe strategico-tactice de care sunt capabile jocurile video, sărăcind fără motiv un segment antrenant. Segment care, teoretic, ar trebui să pună ceva mai mult accent pe testat neuronii și voința decât viteza de reacție și veletățile de dactilografie, adică invers decât se întâmplă în SC II. Mai mult, un bun strateg poate înțoarce valul potrivnic cu o mână de unități pipermicile, folosindu-seabil de teren și de cartea psihologică – lucru de-a dreptul imposibil într-un RTS în care majoritatea jucătorilor învață pe de rost cel puțin 3-4 build-uri fixe, care te obligă la un răspuns destul de specific, rigid, nerealist și în ultimă instanță fac jocul plăcitor, chiar și atunci când nu sunt execute intocmai.

Aici intră în scenă Eugen Systems, tacticii promițătoarelor R.U.S.E., un wargame recent destinat începătorilor, care a ajuns oarecum neterminat pe tarabe, fapt



La firul ierbii



Păsările morții

care i-a subminat decisiv potențialul comercial. Drept urmare, Eugen și-a schimbat distribuitorul din Ubisoft în Focus Home Interactive (nu cred că e vreo coincidență, dacă mă gândesc ce s-a întâmplat cu Nival și Black Hole după colaborarea cu Ubisoft pentru Heroes V respectiv VII). Judecând după rezultat, se pare că a fost o decizie înțeleaptă.

Ospăt la masa strategică

Profitând de bogatul izvor istoric de inspirație care să dovedește și Războiul Rece, Eugen Systems ne propune să explorăm o istorie alternativă, în care scântările, bazate pe evenimente reale, au făcut să izbucnească un conflict la scară largă între NATO și țările membre ale pactului de la Varșovia. Adică SUA, Franța, Marea Britanie și RFG contra Uniunii Soviетice, Poloniei, Cehoslovaciei și ROD-ului. și chiar dacă, la prima vedere, vă se pare un punct de plecare slab față de, să zicem, invazia zergilor pe nu-stiu-care colinde terenuri, credetă-mă, puțină bunăvoiește și un minim de interes pentru istorie te pot face să te implică până peste cap în lantul de evenimente. Întâmplări structurate în patru campanii single, numai bune pentru acomodarea sistem. Prima, care explorează conflictul dintre cele două Germanii, se va urmări drept tutorial și face asta foarte bine. Nu vă imaginați însă chiar că veți fi duși de mână că niște handicap-



păti, cum se obișnuiște mai nou. În universul copleșitor al lui Wargame (cam 361 de unități istorice), inginerul de simplu ca interfață și control, ușor de prins, dar anevoie de stăpânire, veți combina explicațiile și ponturile primite pe parcurs cu cea mai bună uneală: cea empirică. Veți învăța pe pielea voastră cît a trimis o diviziile de tanuri grele cu sisteme optice slabe în fața artileriei grele, pentru care îscodește o trupă de reconoscătoare de elită, este măcel curat. La fel, veți învăța ce o brigadă blindată se va lîne departe de păduri dese, în care se pot ascunde leșe soldaței de altfel vulnerabili, dar capabili să o facă ferență dacă se apropiu prea multă lângă să îl vadă. Lucruri frumoase, care pun atrofiații neuronii în mișcare.

La măduvă, proaspătul Wargame: European Escalation este un boardgame în cel mai clasic sens al

conceptualul. Absolut tot ce conține, de la felul în care prezintă unitățile, harta și situațiile de joc până la situațiile lăvite și conceptele puse la lucru, poate fi inclus cu succes într-un joc de război pe turne, bun de savurat cu prietenii pe o masă spațioasă.

Poata care-l dinamizează și-l face mai modern este că are loc în timp real. N-am mai avut de multă vreme sentimentul că mă

afiu în față unul joc de masă, unde manevrez machete de soldați și vehicule conform unui set de reguli date. Mai mult, nu m-am simțit niciodată mai încântat și confortabil făcând astă pe calculator. Wargame moșteneste de la R.U.S.E. puternic motor iRISZOOM și nu pot sublinia suficient căt de adevarat se dovedește pentru astfel de implementări. De la vederea de ansamblu a unei mese tactice virtuale, la propria, unde totul este redat cu pueri și mici Interferențe, ca în față unul ecran cu tub din timpul Războiului Rece, poti mări harta, apropiindu-te printre nori, până în punctul în care aproape că miroș fișură ierbii, proaspăt culcat la pământ de un set greu de senile ale T80-ului, iar tranzită este năucitor de fluidă. Simbolurile care par prinse în planșe la nivelul minim de zoom prind viață pe măsură ce te apelezi asu-





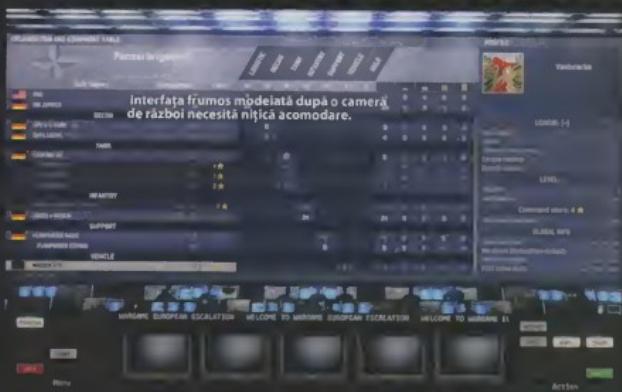
De veghe-n LAN-ul de secară

pră detaliilor, odată cu abstractele teritorii, care abandonează delimitările și adnotările în favoarea unui mediu 3D redat în cele mai mici detalii. Ce mai, Company of Heroes la puterea a zecă. În plus, sunetul și pasul cu aspectul grafic. Dacă la vedere de ansamblu azi deja subtil murmurul operatorilor din sala de operații, odată ce te apropi, zgromotele furioase de luptă și ambientul preluă treptat controlul urechilor tale. Împreună, imaginea și partea audio reușesc să creeze o atmosferă unică, veridică și mai ales cum nu se poate mai potrivit pentru premisa jocului.

Abandonând ideea clasică de construcție și management excesiv de resurse în favoarea inclinațiilor tactice și strategice „adevărate”, Wargame se concentrează pe teatrele de luptă și manevrarea arsenalului din datorie pentru îndeplinirea obiectivelor și dominanțe teritoriale. Aldo un boardgame clasic, îți pune la dispoziție pachete (deck-uri) de unități, pe care le poți juca în limite punctelor de plasare (deployment points) – de altfel singura resursă globală a jocului. Odată cu expansiunea teritorială, câștigi noi puncte de plasare și automat abilitatea de a chema în luptă noi combatași, în limita opțiunilor oferite de pachetul de unități selectat. Designul nu le poți aranja pur și simplu în mijlocul hărții, ci ele pătrund prin anumite teritorii periferice. În schimb, plasarea se poate face oriunde pe harta, iar ceea ce se întâmplă este că unitățile respective apar în teritoriile de inserție și se deplasează cu viteză la normălă către punctul de pe harta unde ai indicat că este nevoie de ele. Nimic special, și astă spune, poate, însă asta doar pentru că n-ai văzut hărțile cu ochii voștri și nu v-am desfășurat încă restul detaliilor despre cum se joacă.

O privire mai atentă

Hărțile din Wargame sunt ceva de-a dreptul monumental, ca scară. Ele „cântăresc” până la 150 de kilometri pătrați, cu până la 100 de milioane de obiecte decorative, iar obstacolele naturale și artificiale, tipul de teren, variația de înălțime și vizibilitatea funcționează ca niște căi sălbatici, trecând imediat în slujba celui care stie să le imblângească. Nu avem FOV-uri arbitrale și ne-realiste, ci harta arată exact căt de începută să stordi din ea, cu ajutorul unităților de recunoaștere, sufletul jocului, de altfel. O brigadă de tancuri cu vedere slabă va fi macelărită de la distanță de unități inferiore, dar cu „privire” mai ageră, în timp ce, dacă se însoțește cu specialisti în isocidre, devin adevărate mașini de distrugere. Unitățile de comandă (asemănătoare generalilor din Total War) sunt esențiale pentru capturarea teritoriilor, care la rândul lor îi furnizează puncte de inserție pentru noi unități, dar foarte vulnerabile și întotdeauna predilecție pentru ambuscade fulgerătoare din partea inamicului. Mai



Interfața frumoasă și modernă după o cameră de războli necesită niciună acomodare.

ales că, odată unitatea de comandă pierdută, și se duce și terenul de sub dânsa. Nici vehiculele nu se descurcă la infinit fără îngrijiri, ba chiar rămân fără combustibil când și-e cucerirea mai aproape. Drept pentru ce trebuie să ai grija și de lanțul logistic de unități, care pot aproviziona și repară batalioanele de pe front, făcând un mic du-te-vino între nevoiaj și bazele de aprovizionare aflate în anumite teritorii.

Așa cum e firesc, pe măsură ce te intini mai mult teritorial, devii mai expus atacurilor concentrate – pur și simplu nu ai cum să plasezi de toate peste tot, iar tracul de teritorii este ceva la ordinea zilei, mai ales în skirmish (unde Al-ul este deosebit de intelligent și provocător, cum n-am mai văzut de nici nu mai și sănătatea Eugenii) și multiplayer. În campaniile single, obiectivele sunt că se poate de variante, iar cele obisnuite, de cucerire sau menținere a controlului asupra unor teritorii pe durată fixă, însă au părut realizate exceptiional sub aspectul provocării deloc neglijabile pe care o aruncă. Cu o interfață simplă și un panou informațional detaliat, Wargame nu este deloc greu de prins. Numărul năvăzor de unități și subunități tactice servește însă ca provocări constante pe lungul drum către perfecționarea strategică. Totul înseamnă modul în care percep jocul.

Încercare pe care

Față de majoritatea jocurilor de strategie, Wargame oferă o perspectivă radical diferită asupra conflictului și unităților în sine. Deblochezi noi unități, atât pentru singur, cât și pentru multiplayer, cu ajutorul punctelor de comandă. Respectivă se strâng îndeplinind obiective principale și secundare din campania single, dar și invigilând și executând manevre cu dificultate în multiplayer (nu și skirmish). Cu căt este mai bun, primești mai repede unități noi de folosit atât în campanie, cât și în deck-urile de multiplayer, limitate la valoarea 25. Drept urmare, în cînd numărul enorm de unități, odată ce vă va intra bine în cap că ele sunt, de fapt, platorme de luptă cu diverse dotări, vă va fi mai ușor să diferențiați cele cinci variații distincte ale același model de tanăr, care nu sunt neapă-



Bătălia de la Podu' Inalt

rat consecutiv mai bune, ci fiecare adecivate anumitor întrebări. E foarte util să ai un tun de calibruri mediu dublat de o mitralieră grea în iterările consecutive modelului de bază. Însă o astfel de variație a unui vehicul de recunoaștere te va costa puncte de plasă. În plus la inserție. Nici nu vă zic că costă deblocarea și mai ales utilizarea unui Apache, ca să nu vă faceți înimă rea. Cert este că aveți de toate, de la infanteria de elită poloneză la mașina de tocator mecanizată rusească interesantă este că membrii pactului de la Varșovia împart multe tehnologii, conform realității. Însă le specializați ușor diferit.

Fiecare membru al celor două alianțe are propriile atuturi, exceptie făcând, desigur, americani și sovietici, care servesc drept alegerea cea mai echilibrată și pregătită pentru orice din ambele tabere. Experiența și timpul vă vor arăta însă că și jocul specializat pe infanterie, aer sau mecanizate duce chiar mai repede la victorie, în măsură în care vă descurcați să exploațați punctele forte ale pachetului de unități selectat și să vă expuneți că mai puțină parte de armă. Dincănu se poate că, înămăstria de a activa și dezactiva sistemele de armă fac diferență pe câmpul de luptă. Atât pentru economisirea munitiei, cât și pentru a surprinde înamicul într-un moment în care e prea târziu să mai reacționeze eficient. La fel de bine, un loc de artillerie orb în zona înamicului îl poate demoraliza. Findăr unitățile au moral, iar disperarea duce la pierderea totală a controlului asupra unităților respective pentru o perioadă indelungată.

Dincolo de asta, veți ajunge să fiecare să fiecare sănătate și diviziile de infanterie, grăție sistemului de experiență. Degeaba trimiți o vormlă de tancuri cu piloti proaspăti ieșiti din academie contra unor cocteile de trupe călărite în focul mulților bătălii. Iar campania single te invăță foarte bine să îți cu dliniță de fiecare unitate, findăr, adăpost, pierdută, ea nu mai revine pe toată durata operațiunii în desfășurare, care înse mărele misiuni consecutive. Asadar, neglijarea trupelor proprii poate duce la o înfrângere pe termen lung, în lipsă de mijloace adecvate. Superbi! E drept, uneori e crudat cum, în lipsa antierlenierelor corespunzătoare, te trezesti că niste soldaței dău jos dinții Apache-ului cu mitralierele (mai raz, dar se întâmplă). Însă totodată frumos, findăr nicio bătălie nu e jucată cu adesea până la cîteva secunde înaintea victoriei finale și nu ai motive de "GG", ci lupti cu încredere și sansa de izblindă până la ultima picătură de energie.

Fuse R.U.S.E. și se duse!

Eugen Systems, studio care denumește că vizează eugenia, s-a comportat întotdeauna. Alegând cele mai bune părți din Act of War (tot al lor, mai vechi, dar frumos).

R.U.S.E., dar mai ales măruntailele wargame-urilor clasice și accesibilănd experiența fară a-i zdoruncina complexitatea, a reușit să unească tot ce are mai bun de dat în probabil cea mai bună reprezentare în timp real a mișoarelor de război moderne convenționale, cu un bonus de stil dat de puternicul motor pe care a fost clădit European Escalation.

Cu peste 20 de ore de conluji singule, basca skirmish-urilor de capitol și în echipă versus AI și o componentă multilaterală longevigentă (în maximum opt jucători), cu viață prelungită de recent extinsă gratuită, New Battlefields, care adaugă săpte noi hărți celor 11 preexistente, co-op versus AI și sistem de semnalizare cu rachete, Wargame poate sta mândru alături de recentul sequel Shogun la loc de cinstă. Nu e la fel de ușor pentru începători precum RUSE, dar nici n-o să găsiți prea multe titluri strategice care să vă dea o satisfacție mai mare, pentru care merită să vă aruncați în măruntaile mecanicilor de joc. Unul dintre reproșurile pe care îl pot aduce ar fi lipsa bătăliilor navale, însă trebuie să recunoști că ceea ce face, face foarte bine, iar panoplia de unități, extinsă de la zeci de feluri de infanterie la artilerice și la elicoptere Chinook sau Huey, Blackhawk și Apache, se dovedește... copleșitor de suficiență, ca să zic aşa. În schimb, lipsesc hărțile eminentan urbane.

Piesajul este aproape întotdeauna rural și ar fi devenit plăcitor dacă designul hărților nu ar fi fost unul excepțional, cu multe puncte cheie, teritorii importante, obiective naturale, poduri și râuri sau lacuri care brăzdează întinderea mirifică de pământ european (unele zone, redată după realitate, sunt ușor de recunoscut pentru cine le cunoaște, de altfel). Nici muzica nu mi-a părut foarte



potrivită sau memorabilă, în schimb a reușit să nu mă supere și să dovedește totuși relaxantă și propice activităților intense intelectuale propuse de joc. Parcă și la interfață aș mai fi optimizat căte ceva, pe lîc, pe colo, un ecran comparativ n-ar fi stricat nici el, dar toate defectele pe care îl-ăs putea găsi sunt mărunțările în comparație cu ansamblul. Pe lângă asta, nesimțitul mai și rulează extrem de fluid și pe sisteme medii sau modeste, cu un grad al detaliului absolut satisfăcător și plăcut ochiului.

Problema (de altfel un plus, din partea mea) este că m-a făcut să-mi pese chiar și de cea mai mică arătare bătălie de pe câmpul de luptă. Am jetit pierdere primului combatant mai cinea decât doate pierderile RTS din restul vieții, după care, în timp, a început să mă încerce un sentiment de vină și pentru înamicii culcați la pământ. Că erau... sădă sunt... ar fi putut fi oameni, iar Wargame dă viață acțiunii într-un mod cu totul special. Atât de reușit, încât a trebuit să mă opresc din jucat și am meditat din nou la absurditatea și ororile războiului. Fie că sunteți mari generali virtuali, fie că aveți doar o curiozitate în privința wargame-urilor, vă recomand European Escalation sărăcă.

■

Coleb



VERDICT LEVEL

► Pe punct de vedere cătăreață strategică și sistem de joc inteligent și satisfăcător

AI de exemplu

► multe hărți, baner-urilor unităților ușor neînțeleși disponibile în multoplayer

► nu are și hărți năvăse

► pe lângă ceea ce este sănătos, este și distractiv

Peste cei mai reușit wargame aplauzul urătoră pe PC. Să îți ducă la loc de cîstea alături de Parasur General, Close Combat sau Blitzkrieg. Dacă aveți și oca mală mică înramă de interes pentru gen, apă și nevoi și-ță ratat.

Gen Real-time Wargame Producer: Eugen Systems Distributor: Focus Home Interactive Store: steampowered.com On-line: wargame-eu.com

Processor Dual Core - Gru Memorie 1GB DVD Video

Rating: Părțile de joc sunt destul de violente, însă nu sunt prea agresive.

9

RAYMAN ORIGINS

În căutarea platformer-ului 2D perfect

Trebui să recunosc că am fost foarte intrigat de acest titlu, dar mai ales de reacția comunității - a apărut de ceva timp pe console. A fost nominalizat aproape mereu la categoria cel mai bun sunet al anului 2011 și este considerat de mulți platformer-ul 2D cu cea mai bună grafică (motiv pentru care am și așteptat și nu l-am încercat pe Wii), dar și cu cel mai bun gameplay din toate timpurile (serios? hai că p-ștă n-o mai cred). Așa se face că imediat ce am aflat că apare și pe PC l-am luat un pic deosebit pe Mircea (KIMO) și mi-am făcut rezervațe. S-a aprobat și de căteva zile înjur, râd și mă minunez cu Rayman. Într-un fel, Origins are și ghiinion, eu sunt un jucător hardcore de platformere 2D și le-am încercat aproape pe toate apărute în ultimii 2 ani. Să devin nou regel al gameplay-ului în această zonă este, după părerea mea, dar mai ales după Donkey Kong Country Returns, o sarcină

aproape imposibilă. În plus, background-ul (fundata) nu-l ajută. Ultimul Rayman pe care l-am încercat, The Great Escape, este un joc pe care l-am considerat la vreme aceea slab. Venea după alde Spyro, jocuri de PS1 mult mai colorate și mai complete, dar și după minunățile create special pentru Dreamcast: Shenmue, SoulCalibur, Jet Grind Radio și aşa mai departe. Titluri care au contrast puternic cu nivelurile întunecate și prea puțin „încârcate” The Great Escape.

Dar să nu mai lungim vorba! Este Rayman Origins platformer-ul 2D cu cel mai bun gameplay din toate timpurile? Nu. Nu stau să mă mai duc în urmă după un Mario x, un Sonic sau Donkey, nu văd sensul, eram mic și bucuros să joc orice în acele vremuri. Comparădoar cu mai recentul Donkey Kong

Country Returns (DKCR) și răspunsul este tot nu, clar nu. DKCR este un joc care vine cu porțjuni zdrobitor de grele și, cu toate astea, nu ai impresia niciodată că te trăgează. Sunt câteva niveluri bonus pe care le-am încercat și de 100 de ori până a le dovedi, dar în nici un moment nu am simțit că sunt absurde, de netrecut sau că producătorii au umflat artificial dificultatea. Dacă ai jucat DKCR pentru a-l termina complet, iar acum joci Rayman în același stil, nu-ți la mai mult de 2-3 ore să realizezi că DKCR este net superior. De fapt, îți e foarte clar că pro-





ducătorii lui Rayman Origins au jucat și ei la rândul lor DK și că le-a plăcut la nebunie: scheletul jocului și multe din ideile de gameplay se oglindesc prea mult aici pentru a fi doar simple coincidențe. Dar să le luăm pe rând: animații, coliziuni, bug-uri? În DKCR sunt ca și inexiste. În Rayman Origins, la fel, la prima vedere. Impresia mea este că pasiunea cu care cele două echipe au creat și și-au jucat propriile titluri este cea care face diferență. În DKCR poti încerca toate minunățile, toate combinațiile de butoane posibile și imposibile, orice viteză de joc



îți permite mâna/ochiul/răbdarea și întotdeauna te simți în control. Dacă mori, e numai vină ta. În Rayman însă, cum ai început să forțezi, încep să apară și miciile inadvertențe. Într-un joc atât de greu (pentru că nici Rayman Origins nu e joacă de copii, mai ales dacă ești perfecționist) și cu un gameplay atât de efervescent, după o anumită perioadă, ar trebui să și îți clar care sunt limitele personajului, că sare, de ce se agăță, în ce unghi zboară după ce se lovește de o trambulină, pe care pante alunecă și pe care nu și șăză mai departe. Un lucru care aici nu prea se întâmplă! De multe ori, nici măcar după ce ai învățat un nivel pe din afară, nu-ți vine natural să-l traversezi. Un joc de gen ar trebui să permită subconștiințului în orice moment să aprecieze corect următoarea porțiune de teren vizibilă pe ecran, iar greul să vină doar din execuție. În action-uri nu merge cu explorarea, ca în Trine sau Braid, pentru că aproape totul se întâmplă la viteze amețitoare și toate elementele tind să te omoare. În plus, realizează acum, jucând Rayman Origins, că dificultatea este foarte bine dozată în DKCR. Fiecare nivel are ritmul lui, cu viteză de joc mai mari, mai mici sau în creșcendo și cere acțiuni minujoase sau în forță etc., dar nu trebuie niciodată brusc de la o variație la alta. În Rayman te vei trezi că o porțiune a nivelului îți cere să accelerizezi, iar porțiunea imediat următoare te omoară



cu timpul de aşteptare. De fapt, nu, te omoară pentru că vrei să intri în ritm și jocul nu te lasă. Aici apar injurările, ești păcălit cu un traseu liniștit, după care instantaneu o mică porțiune aruncă dificultatea în aer. La fel cum se întâmplă și când îți apăsașt butonul de fugă pe jumătate de nivel, după care, fără sens, jocul nu te mai lasă să avanszezi la aceeași viteză. Acum, să nu mă înțelegeți greșit, Rayman Origins nu are un gameplay rău, când e jucat casual este că se poate de bun, dar în momentul în care încerc să reiești nivelurile și să le termini perfect, să te șiți, pentru că frustrarea își va face cu siguranță loc.

Bine, bine, da' grafica? Sunetul?

Trebule să dă nouului Rayman ce-i al lui, cea mai bună grafică și cel mai bun sunet din toate timpurile într-un platformer 2D? Discutabil, da. Aș putea să mă plâng că nu

există nici o opțiune grafică în versiunea PC (am căutat și fișiere, nimic), nici măcar rezoluția nu poți să o schimbi, sau că jocul nu acoperă tot ecranul când acesta are o rezoluție mare (1920x1080), sau că texturile/plansetele ar fi putut fi mai... aprinse, mai contrastante, maiclare, dar nu vreau să faultez jocul pentru simplul fapt că nu oferă mai mult decât versiunii PS360. Rayman Origins este

printre puținile jocuri care arată la fel de bine în poze și în mișcare. Elementele grafice nu se întrepătrund la fel de mult cu gameplay-ul, aşa cum o fac cele din Kirby's Epic Yarn, dar munca din spatele lor, complexitatea, frumusețea sunt indiscutabile. Poți să joci Rayman Origins doar pentru turism, fără probleme. Sau poți să-l joci pentru sunet, pentru că într-adesea acesta este locul în care jocul strălucește. Melodiile, pe lângă faptul că sunt demențiale, sunt create special pentru a se întrepătrund cu celelalte sunete. De multe ori, dacă parcurgi perfect un nivel poți crea muzică doar din ce faci, pe ce sari, de ce te lovesti, ce culegi etc. Jocul șiie iucrul acesta și de multe ori nu pornește și trilul de fundal, te lasă să te bucuri de propria creație. Altă dată însă pornește melodia în ritm cu acțiunile tale și ce lese e magic. Am mai subliniat acest subterfugiu și în review-ul ultimului Zelda, dar pară aici ritmurile sunt și mai bune. Mare lucru!

Inainte să închel, vreau să atrag atenția și asupra cooperativului, numai local, din păcate, dar până la 4 jucători. E foarte greu să faci un cooperativ halos într-un



astfel de joc, dar, cumva, celor de la Ubi le-a ieșit. Camera se incadrează bine, dificultatea scade căt să nu frustreze pe nimenei, poți să fii altruist și să-i ajuti pe ceilalți, sau din contră, și ajă mai departe. De mult nu m-am mai distrat atât de mult într-un cooperativ local. Copiii, cel puțin, erau vrăjiti, rădeau în hohote și erau atenții la joc ca la un desen animat.

VERDICT LEVEL

- Grafică
- Sunetul
- Cooperativ
- Rare bug-uri de colosan
- Ultim Incomplet

PE SCOR:

Noul Rayman este cel mai bun action-platformer 2D de pe PC. Cu o grafică superbă și un sunet de milioane. O gălăcioasă, mai ales în cooperativ.

9

Grafică	Platformer	Producător	Ubisoft Montpellier	Distribuitor	U
Sunetul				store	on
Cooperativ					
Rare bug-uri de colosan					
Ultim Incomplet					

ALTERNATIVA SUPER MEAT BOY

Dacă aveți Wii, Donkey este, logic, alternativa perfectă. Dacă aveți doar PC și căutați un action-platformer 2D bun și puț, atunci singura alternativă cred că este Super Meat Boy.

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

CHIP
FOTO
VIDEO

Collection

24,98 LEI



edînă 06/2011



edînă 12/2011



edînă 08/2011



edînă 11/2011



Cum se
Talentul în foto



edînă 12/2011



edînă 09/2011



edînă 10/2011



edînă 06/2011



edînă 09/2011



edînă 10/2011



edînă 11/2011

Pachetele promoționale pot comanda online pe www.chip.ro/librarie
sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

Librăria
CHIP
ONLINE .ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

REVIEW

PC

X360 PS3



Careu de aşि

N-am urmărit îndeaproape procesul de producție al lui Kingdoms of Amalur ca să-mi permit să introducere ca la carte. Spre marea mea rușine, RPG-ul celor de la Big Huge Games/38 Studios m-a luat aproape ca din oală. Cred că am aflat de el cu vreo căteva luni înainte de lansare, când clătam, nu mai în minte ce, sau de ce, ceva despre Robert Anthony Salvatore. Un autor celebru de fantasy pe care l-am citit din scoară-n scoară (pe un CRT de 14 toll, că hărta era scumpă) acum mai bine de zece ani, când, după o sesiune de Menzoberranzan (RPG SS), nu unul dintre cele mai bune, dar destul de interesant că să merite săcar un playthrough), m-am hotărât să afiu mai multe despre Drizzt Do'Urdien și consătenii lui subpărtănenți din Underdark. Atunci am aflat că omul scrie pentru un RPG. Deși pasiunea mea pentru opera vastă (dar înegală ca valoare) a lui Salvatore s-a mai dolzit pe măsură ce făceam cunoștință cu alți autori de fantasy, totuși un joc care poartă amprenta omului din cauză căruia mi-am nenorocit ochii cînd cărți furate pe un CRT (în 800x600, ca masochistii n-are cum să mă lase rece. Puteți să-l spuneti nostalgic. După o serie de investigații online, din care am aflat că Salvatore nu este singura personalitate care a pus umărul la clădirea universală în care avean să-mi petrec căteva zeci de ore bune. De exemplu, Todd McFarlane, pe care e imposibil să nu-i cunoașteți dacă v-a interesa cătuș de puțin benzile desenate, este omul care aduce arta în ecuație. Ken Rolston, fost lead designer pentru Morrowind, a prestat servicii de design, ajutat de Curt Schilling, și el faimos peste Ocean, un fost jucător de baseball, actual om al industriei. Apropo, îmi poate explica și mie cineva de ce oina e considerată sportul național românesc? Prințul răspuns care mă va satisface (sau îmi va provoca o criză de râs, din ală serioasă, cu grave consecințe, adică febră musculară, balamuc etc.) va fi premiat cu un key de Uepic. De Big Huge Games sigur ați auzit, fiind că v-au dărât seria Rise of Nations.

Tablou cu lupi

Cu un asemenea pedigree e greu de imaginat că un individ cu oarecare interes pentru genul fantasy (și/ sau RPG) ar ignora o asemenea ofrandă. Cu toate acestea, Kingdoms of Amalur: The Reckoning era că pe ce să-mi scape printre degete. De fapt, vă mint. Orbit de bloom și de FoV minuscul (de-abia acum am aflat că adevarat cum se simt silracii căluți ochelari), aproape l-am scă-

pat printre degete. Credeți-mă, după vreo zece minute de chit, păță am decis să scot ori bloom-ul, ori jocul de pe hard, puțin îmi mai păsa cine a lucrat la el. Crâncen.

Știți când am decis că musul KoA mal merită o sănsă? Atunci cînd, după ce dezactivat post-procesarea (cîci în lipsa unei opțiuni care să-mi permită anihilarea completă a bloom-ului pestilențial), n-ai și văzut numele meu sub acest articol, de fapt, mă îndoiesc că ați și văzut articolul), am terminat micul dungeon introductory și am schimbat nivelul de dificultate pe Hard (revin la acest aspect puțin mai încolo), am fost atacat de o haită de lupi. Atacat și hăicit aproape instantaneu, cîci am permit jocul cu aroganța unui șarpe care nu se mai aşteaptă la nicio fel de provocare de la ARPG-urile din noua generație. Fiindcă m-am panicat, e foarte posibil să nu fi fost vorba de o haită întreagă, ci doar de vreo patru lupi și la fel de probabil ca eu să-l fi atacat pe ei (tot cu aroganță... și în poezie). El bine, am constatat că mă mirare, urmată de o mare bucurie, că simpla mea prezență n-a provocat panică, haos și deznădejde în rândurile nobililor făpturi ale codrilor. Hahl Color me înțelege, comrade, vorba mai folositul rus care a sponsorizat cele trei STALKER-e.

Surprizele s-au tîrnat lanț. Îmaginați-vă că sămănele animale n-au avut decență să-și pună singure capăt zilelor când am scos sabla din teacă (e doar o licență poetică, nu există tecă în Kingdoms of Amalur), după cum mă aşteptam de la un joc modern care nu intenționează să-și bagă producătorii în faliment. Atunci am fost convins că, sub hăinuțele fistichii la lei Kingdoms of Amalur, se ascunde un ARPG care merită mică ce zece ore din timpul meu prețios. Într-un final, a primit de săpte ori mai multe. Dar să vă spun cu lupii. Lupii în Kingdoms of Amalur se comportă suspect de asemănător cu lupii de pe Discovery. Cel de la grădina zoologică sunt niște putori comode care nu merită pomenite. Cu mențiunea că primii nu sunt protejați de lege, ci se protejează singuri și o fac destul de bine. Separat nu sunt o provocare, dar au prostul obicei să acționeze în grup, folosind destul de eficiente tactici de haită. Așadar, dacă nu te-ai înzestrat cu puțină minte, niscaiva atenție distribuibile și ceva reflexe, vel avea ceva de furci în Kingdoms of Amalur. Cel puțin la început, când arborele de skill-uri este de-abia un puțet, iar echipamentul nu strălucește nici la propriu, nici la figurat. Datele problemei se schimbă în două jumătăți a jocului, când, dacă la level up n-ai închis ochii și n-ai ales la întărirea skill-urile, devii

KINGDOMS OF AMALUR

RECKONING™



un pui de Sauron, care nu mai moare nici cu slujbe. Ca o paranteză, Kingdoms of Amalur nu este singurul joc (mutanții din STALKER, animăluțele săvârșite de Ghinea în review-ul primului Unreal, sau al add-on-ului, Return to Na Pall, nu mai în minte exact) în care animalele de haită sunt un indicator destul de exact al calității combatului intr-un joc, deși mă gândesc la un sistem de notare cu lupi, după modelul unui mai vechi, dar clasic, sistem de notare cu lăzi (hint oldmarmuray).

Faptul că am acordat o deosebită atenție lupilor din Kingdoms of Amalur nu înseamnă că tot ce vei întâlni în joc va avea patru picioare, blană și canini amenințători. Sau că am eu un fetiș pentru lupi. În general, cam toate dihanile care umbără în gașcă prin păduri/canoioane/peșteri etc. se comportă asemănător și te vor obliga să abordezi luptele cu atenția, seriozitatea și responsabilitatea unui individ care n-a descoperit/fabricat (hint: n-o faceți dacă vreți provocare) încă platoa cu 1000 armor și health regeneration (moment în care dificultatea dispără și singurul lucru care te mai joacă în joc e povestea). Îi previn, totuși, pe cei mai hardcore dintre voi că The Reckoning nu impinge lucrurile atât de departe cum o fac Gothic-urile mai vechi sau mai noi de Dark/Demon Souls, unde neburile curată să ataci mai mult de trei, patru, individu, chiar dacă par niște amărăți de schelet/goblini.

Monștrorii singulari și „bojii”... își sunt niște satane care, mai ales dacă sunt cu vreo căteva niveluri peste voi, au puterea să te facă praf din vreo trei lovitură. Și iarăși. Luptele nu durează o vespnie, boșii sau inamicii de nivel înalt nu au miliarde de puncte de viață, care scad cu rapiditatea unui miec anesteziat. Află destul de rapid dacă procedezi corect, nu lupiți o jumătate de oră ca să mori ca prostul pentru că ai luat-o camera razna și



n-ai văzut că troli-tele se pregătesc pentru atacul său special. De obicei, mori ca prostul în primele 10 secunde. Dacă au trecut zece secunde și n-ai dat colțul, înseamnă că faci bine ce faci și ar trebui să-ți faci în continuare timp de alte 20 de secunde. După o serie de fente bine sincronizate și către lovitură înălătură plasate cu stabila potrivită (unii monștri au căteva puncte vulnerabile și sunt deosebit de sensibili la anumite efecte), dușmanul mușcă din ţărăna, iar tu simți gustul unei victorii muncite.



Taboul cu zei

L-am jucat ca un fighter. Care a devenit zeu. Făcut un respect și am crescut instantaneu un mag. Și el e zeu. Un alt respect mi-a dărât un asasin... ghicăci ce. Am revenit la fighter până la urmă. Deci tot ce v-am povestit mai sus este valabil doar pentru prima jumătate a jocului. Sau pentru tot jocul, dacă renunță complet la echipament (cu excepția unei săbii) atunci cănd simți că nu aveți rival și îl terminați doar în Indispensabili. Aveți incredere, am cercetat pentru o vreme să-l butonez fară echipament, e jucabil și chiar făin, încep să-l înțeleag pe acel nudist hardcore, pentru care viață e prea simplă și încerc să treacă prin ea în curul gol. Desigur, aici vorbesc despre nerericării care practică un nudism nasal, agresiv, de asalt, un nudism stahanovist. Pentru că nudismul, stimăti citorii și citorioare, nu trebuie practicat altfel decât cu bucurie.

Nudismul practicat fără bucurie și searăb și se numește sărăcie sau infracțiune. Și nu e bun.

Ca aproape în orice ARPG, nu există clase prestabilite. Iți alegi rasa personajului, iar „clasa”-ju-i fac singur pe parcursul jocului investind puncte în skill-uri și în arborile de abilități. Pentru a incurația puțin bulld-urile specializate, există așa-numitele „Destiny Cards”, la care capătă acces după ce ai investit un anumit număr de puncte într-unul dintre cele trei arbori de abilități (Sorcery,



Might și Finesse). Aceste Destiny Cards îți oferă anumite bonusuri relevante pentru build-ul tău, bonusuri care cresc pe măsură ce „destcul” următoarele tier-uri (de exemplu, al treilea Destiny Card pentru un build de fighter poate fi ales după ce ai investit 28 de puncte în arborele de Might). Există patruzeci de Destiny Cards (dacă mai țin bine minte, săse rank-uri pentru fiecare build specializat pe unul dintre cele trei arbori de abilități, iar restul sunt rezervate personajelor hibride), la care se mai adaugă Twists of Fate, alte cărțuri deosebit de frumoase care oferă bonusuri pe care le primești pe măsură ce investești punctuație în ramura cu... combo-uri. Sau punctul în plus din Persuasion (un skill conversațional destul de folosit prin dialoguri, dar cu efect de cele mai multe ori cosmetic). Da, există o perioadă în care aștept cu înfricare fiecare level-up și fiecare punctaj (de skill sau ability). Progresul ne înconjoară, tovarășii, progresul e bun, progresul se simte! Grăbiți-vă să luati progres!

Problema e că nu m-am grăbit când trebula. Cum să te grăbești, mai ales acum, când standardul e în jur de



zece ore de gameplay. Well, Kingdoms of Amalur e mare. Nejustifică de mare și, cu riscul ca destinul să mi-o întoarcă cu un Wasteland 2 de patru ore, da, Kingdoms of Amalur e prea lung pentru binele său și, la o privire mai atentă, se poate observa cu ochiul liber că are un schelet de MMO. Are cam același obiceiuri, nu intră în detaliu, sunt sigur că ați jucat mai multe MMO-uri decât mine. Ca de obicei, am stat să rezolv fiecare quest, șasezile și șasezile oricără de mic și neînsemnat părea (și foarte multe par așa), am explorat și am menținut tot ce mișca și se respină și, drept urmare, am devenit supracalificat înainte de vreme, iar jocul n-a mai ținut pasul cu mine. Nică în materie de arme. Dacă până în acel moment, fiecare zonă îmi pregătește cărău sau surpriză manifestată într-un cușar cu o armă mișcă sau dihanie cu nume portocaliu, uneori chiar roșu, iar eu povesteam colegilor că de încălțat sunt de un action RPG mainstream (în minte că l-am numit unul dintre cele mai bune ale ultimilor doi, chiar trei ani, și l-am mintit, chiar aşă părea), de inteligență și încrengătarea monștrilor și de distribuirea loot-ului (e o foarte posibilitate ca un cușar ascuns sau ferescat cu săptă pește să conțină un item interesant, ceea ce încurajează și îmbunătățește serios explorarea), m-am trezit că trece prin el ca prin brâză. De parcă nu era de asemenea, chiar când lucrurile păreau să-și revină, adică am ajuns într-o zonă unde am reușit să dă colțul de vreo două ori, m-a





pus dracu să fac un respec (foarte ieftine respec-urile, s-au prins probabil că nimenei n-o să relate joc de 70 de ore doar pentru a incerca alt build, o idee foarte bună, care merită, totuși, mai mult) ca să pot incerca și eu sistemul de crafting (Sagecraft, pentru gablonțurile magice de lipit pe armură, și Blacksmithing, pentru armurile de pus sub bling). Să m-am speriat de ce mi-a lăsat. Mi-a ieșit un Idolid of Godhood +5. Cu un ochi am plâns, știind că am stricat jocul, cu unul am râs, căci se apropiă deadline-ul și eram din cale afară de curios să afiu cum se termină jocul... O să vă dăstură că, pentru o clipă, m-am întrebat cum ar fi fost cu un sistem de level scaling. Blasfemie, știu, sigur ar fi fost mai nasol, dar în lipsa unor provocări reale spre finalul jocului, alternativa e să renunță la level-up. Și e păcat, căci sistemul de skill-uri și abilități chiar mi-a părut interesant.

...în cameră să mă pupil!

Tot sărmanii lupi mi-au arătat și partea întunecată a lui Kingdoms of Amalur. Findică succesul în luptă depinde de atenția distribuibile, adică de capacitatea individului de a-i urmări cu coada ochilor și pe ceilalți participanți la măcel, nu doar pe nefericitul care-o incasează, camera e destul de importantă și menirea ei e să-ți ofere o imagine căt se poate de clară a câmpului de bătălie. Știu, în viață reală n-ai

ochi la spate, dar de aceea, în limbaj popular, să căști ochii la ce te inconjoară. Mda, să căști ochii... ușor de zis, puțin mai greu de făcut, căci așa e Kingdoms of Amalur, și le servește pe rând, una caldă, alta rece. Camera find cea rece. Înghețată chiar. Zero absolut. Dumnezeule, căt m-a putut irita camera. Și căt m-a putut obosi camera. La început, până am reușit să mă obișnuiesc, am fos obligat să respect indicațiile din manual, pe care nu le citește nici naiba. În special aceea de a face un sfert de oră pauză după fiecare oră de joc. În cele din urmă, m-am obișnuit cu ea, dar tot mi-a mai scăpat căte-o înjurătură la adresa portărilor, de altfel mai mult decât decentă. Dacă n-ar fi fost camera și controlul, puțin suspect și el, dar mai tolerabil, pe bune dacă aș fi avut ceva de comentat la adresa portărilor. Jocul se mișcă incredibil de bine cu toate detaliile la maximum (mai puțin post-procesarea) pe un sistem prăfătit, cum este râpnija mea de acasă. E drept, nu e o minune a graficilor moderne, dar arată frumos și... fantasy. Genul acela de fantasy ușor chicioș, dar simpatic foic.

„Que sera, sera...”

Pare neobișnuit să-mi incep articoul brusc, fără să vă introduc mai întâi în poveste, și să las universul și background-ul narrativ la urmă, dar lupii mi-au luat mintile. Și am o scuză. Două, de fapt. În primul rând, 80% din timp nu face altceva decât să crește pădurea (yesul, muntele, peștera, dungeon-ul etc.) de ucături, mi se pare normal să incep cu principala atracție, să fiu sigur că nu vă pierde pe drum. Ai doilea motiv ar fi că, din punct de vedere al story-line-ului, jocul se umește extrem de greu. Pot spune că prima jumătate am jucat-o pentru acțiune, iar a doua pentru poveste. Adică, atunci când luptele au devenit exagerat de simple, povestea (quest-ul principal) a devenit brusc interesantă. Ca să nu mint, au existat vreo câteva ore critice când nici luptele nu mai mă satisfăceau și nici povestea nu părea că avansează, dar atunci a intrat pe felie primul DLC, The Legend of Dead Kel, care mi-a redeschis apetitul pentru joc. Nu intru în foarte mari detalii, căci mi-ar trebui mai



The screenshot shows the character's stats and equipment. Stats include Level 100, Health 100, Mana 100, and EXP 1,245. Equipment includes a leather armor set with 100% Defense and a sword with +100% Damage. The skill tree is open at the bottom, showing the 'PERSUASION' skill path from Basic to Master level, with milestones like 'Milestone' and 'Bribe costs for crime are decreased by 50%'. Other skills like 'Influence' and 'Negotiate' are also visible.

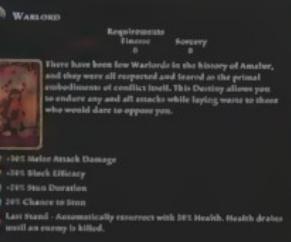
mult timp și spațiu decât îmi pot permite momentan, dar vă spun că și merită banii. E un DLC cum am închipuit că nu vor fi DLC-urile atunci când am aflat pentru prima oară despre acest concept. Piratii vî, piratii morți, un cult usor suspect, o mică dilemă morală (mai mult cosmetică, dar simplu) fapt că, la final, am reușit să empatizez cu antagonistul și să-l înțeleagă motivatale), ceea ce echipamentul și echipamentul a picat la fix, căci începuse să mă nu mai bag în seamnă nici 100t-ul, ceea ce se e înălțat într-un ARPQ). Nu șiut că de atrăgător mai poate fi pentru un individ care a terminat de jocul și presupun că majoritatea dintre voi sună în această situație și mă întreb oare pentru cine cinzeuze eu de zor?], dar eu sună că merită lucru și să doar pentru poveste.

Revenind la storyline, domnilor de la Big Huge Games, sătii cum să seducă un ergeșit bâtrân. Introduceți un protagonist proaspăt scutat din morții, și ră absolut nicio idee despre viață care a existat sau nu înaintea morții și v-ați asigurat un client care, în cele din urmă, va lăsa faniții îl că înseamnă de 20 de milioane de euro.

versuri lătăsuante într-un ritm de 20 de bte într-o locuție care să dureze și în alte jocuri viitoare. Astă dacă vă interesează lumea virtuală în care trăjii căteva ore pe zi. Nu mă apuc să vă spui teoriile despre predestinare și liberul arbitru, doar vă spun că The Reckoning jonglează cu aceste două concepte și o face într-un mod foarte interesant. În principiu, raselor supranaturale care populează lumina Amurilă acceptă natura ciclică a Universului. Pentru ei, moartea înseamnă doar reintegrierea în Marele Ciclu, unde vor interpreta același rol pe care l-au jucat de milenii întrigă. Muritorii de rând, raselor tinere, adică gnomii, oamenii și elfii, încearcă prin orice mijloace să răstoanească ordinea naturală a lucrurilor, ceea ce nu este tocmai pe placul vecinilor mal bătrâni și mai înțelepți. Mai mult decât atât, "dizidientii" se afilă și în rândurile celor străvechi. De

exemplu, Tuatha, o față lene a neamului Fae, care, conducede regele Gadflyou, au pomit un război de exterminare a raselor tineri. În momentul întrării tale în scenă, războiul cu Tuatha durează de către anii bun, lurlucrurile stau din ce în ce mai prost pentru oameni. Cum munitoarii au un mare dezavantaj față de Tuatha, adică morți lor rămân morți, nu sunt reîntregrași cu forța nici în mirele și nici în micul ciclu, și de sine încines calea căstigă războul în cele din urmă. Pentru a echilibra balanță, Hughes, un străluțin gnom de stilină, și-a dedicat întreaga viață construirii unei mașinării care să elimine moarte. Tu ești singurul său experiment reușit. Cu experimentele tereurelor său vezi întâlni mai încolă. Partea cea mai interesantă a povestii este că, odată suns în ghearele morții, ai fi eliberat și de povara Destinului. Acțiunile tale nu pot fi prevăzute, ceea ce te face un individ foarte primijedios. Sau deosebit de util. Pentru ambele tabere. Așadar, cu aceste cunoștințe vei pomii la drum. Pentru schimbările pentru piața mondială, pentru loot și achievement-uri. și poveste. În special poveste.

Acestea fiind spuse, voi încheia la fel cum am început. Pe un ton optimist și cu un entuziasm sănătos, tineresc. Oricum as pune problema, Kingdoms of Amalur: The Reckoning a reușit să mă surprindă plăcut și, până la urmă, cu toate potențialele sale, m-a înțuit în față monitorului peste săizeci de ore. Și nu toate din obligație sau ambice. După cum spuneam mai sus, când luptele au început să mă plăcțească, m-am apucat de cînd, deci, până la urmă, tot a existat un echilibru. Și am o bănuială că o să-l reușesc, căci tocmai a apărut un nou DLC, pe care nu-l voi considera o investiție prostă (împreună banii) dacă se va dovedi la fel de bun ca *The Legend of Dead Kel*.



DESTINIES

VERDICT LEVEL



- ▶ povestea
 - ▶ poartă-urile pentru fațăuri
 - ▶ lumea
 - ▶ hajat (plină la jumătate)
 - ▶ hajta (după jumătate)
 - ▶ suprafața de joc
 - ▶ prea mult, conținutul de amplitudini

PE SCURT

îi bun. Oțar boarte bun. Putea fi și mai bun, dar apă se întâmplă când vinezi totă noaptea la MAMO-ură și exagerazi.

New Action-RPG Producer Big Huge Games, 38 Studio Distributor
Offered Game Support Through <http://www.38studios.com>. On-Line Editions Available.

ALTERNATIVA DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA

	FAITHFUL Tier 1
	SOLDIER Tier 2
	WARRIOR Tier 3
	CONQUEROR Tier 4
	ROGUE Tier 5
	SCOUT Tier 6
	DUELIST Tier 7
	MIGHT (1) ▲
	FINESSE (4) ▼

V E S S E L

Magia din Aqua Chiorensis

In ultimii doi ani am fost martorul unui boom fantastич al industriei indie de jocuri. Jocuri făcute de o mână de oameni, complet independenți de trusurile masive ce por căntola plăță, au înundat Internetul, oferite la prețuri de nimic, dar de o calitate extraordinară.

Nu contest, nu se vor ridica niciodată la aceeași calitate grafică cu care suntem obișnuiți la jocurile AAA, dar nici nu putem avea asemenea pretenții. De unde să dea licență suedești două milioane de dolari pentru a

putea folosi cine știe ce super engine grafic pentru a da viață personajelor sale de vis? Aș că se recurge la soluții de compromis ce permit transpunerea ideilor lor pe ecranele noastre. Norocul este că grafica ce lasă de dorit este suplinită la maximum de imersiunea oferită de poveste sau de calitatea extraordinară a puzzle-urilor în fața cărora suntem puși. Căci nici unul dintre jocurile indie ce merită băgat în seamă nu se asemănă cu jocurile corporatiste ce se bucură de cel mai mare succes. Nu vei vedea un indie ce vrea să concureze cu un Call of Duty generic și fără de savoare, dar vei vedea multe ce concurează cu Portal-ul la capitolul idei și puzzle-uri.

Trendul jocurilor indie pare a se îndrepta de asemenea spre străvechiul sistem sidescroller, o foarte

mare parte a lor folosindu-se de acest sistem pentru a spune ce au de spus. Vezi Trine, Limbo, Braid și alte câte și mai căte excepții.

Om la apă!

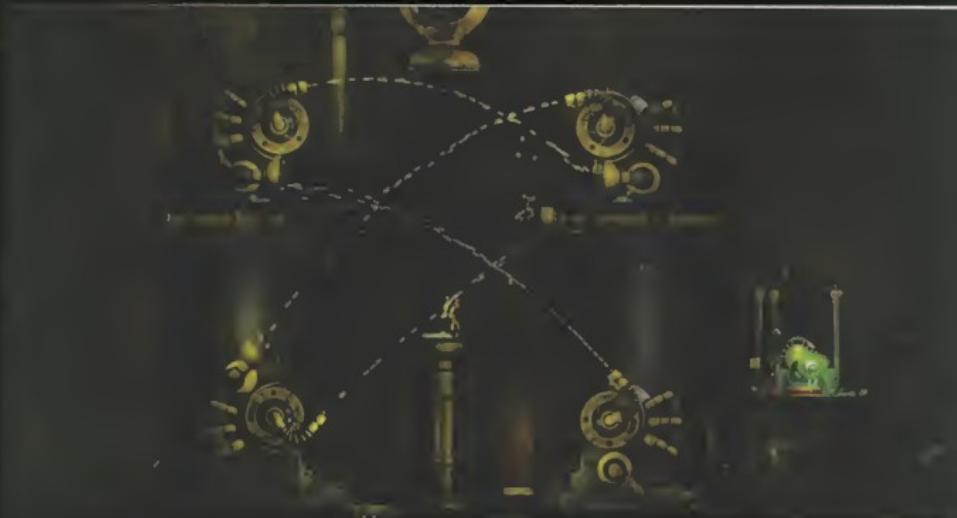
Boomul despre care vorbeam mai sus are plusurile și minusurile sale. Este bine că lumea se implică și provoacă mariile companii producătoare de jocuri la o competiție ce, la prima vedere, pare inegală, promovând idei originale nestrangulate de marketing. Dar este și rău tocmai prin faptul că o idee nouă nu este întotdeauna și bună, iar dacă nu este acolo cineva care să își spună acest lucru, te trezări îngropat într-un miliard de mizerii produse pe bandă rulantă de oricine are o idee despre programare. La fel ca în muzică, mulți cântă, puțini sună bine.

De aceea, un joc indie este ca jocul la loterie. Dacă ai bață, e fain, dacă nu, ai dat săptăne, opt sau poate chiar zece euro pe un rahat. De data aceasta am avut noroc. Vessel este un joc ce își merită bani. E fain, inteligent și căt de căt original.

In Vessel intră în rolul unui om de știință ce a reușit să creeze flinje din apă de la robinet. Niște creațuri simple, a căror unică menire era să îl ajute prin laborator, la corelarea acțiunilor la diferențe apărute aflate în colțuri opuse ale acestuia. De ce nu a angajat și el un asistent pentru acest lucru, nu știu.

Într-o bună zi, una dintre creațurile sale face greșeala de a închide ușa pe dinăuntru în timp ce ei și





pe dinafără. Nu ai ce face și trebuie să treci print-o grămadă de aventuri prin camerele tale de test, pentru a ajunge din nou în laborator.

Care este rolul tuturor acestor camere de test, nu înțeleg. Este că și cum le-ai fi creut ca un test de inteligență pentru un hoț al cărui scop final ar fi să își fure sandvișul din ultima cameră. Fiecare cinci teste are ca scop declarat deschiderea unei uși sau activarea unui lift din colțul opus. Dar cum povestea nu este punctul fortei al jocului, trecem repede peste ea și ne repezim spre ce ne interesează cu adevărat, și anume gameplay-ul.

Fiecare cameră în care ajungi este structurată pe mai multe niveluri, pe fiecare dintre ele fiind prezentă tot felul de mecanisme care, învărtite sau apăsată, ba îți creează un nou animalul dintr-o cană cu apă, ba deschid o ușă pentru căteva secunde, ba pomesc un lift... Ați prins ideea. După ce tragi de fiecare în partea și vezi ce fac pe rând, trebuie să îți pui mintea la contribuție și să vezi ce călătrebuie să apuci pentru a le face pe toate să se sincronizeze astfel ca tu să ajungi din punctul A în punctul E, trecând prin B, C și D exact la momentele potrivite. După ce ai făcut acest lucru, te trezești în camera următoare, de unde o ieșii de la început.

Pe măsură ce avansezi în joc, găsești diferite obiecte pe care le cari după tine și care te vor ajuta să faci lu-

cruri la care nici nu te aștepți. De exemplu, semințele de animale de apă. De obicei, pentru a crea o lăptură din apă chiară, îți trebuie o mașinărie destul de complexă, pe care nu o poți cîra după tine. Dar, odată cu apariția acestor semințe, tot ce trebuie să faci este să le arunci într-o găleată cu apă și PUF!, creațură instant la borcan. Una dintre caracteristicile foarte interesante ale acestor semințe este că atrag apa. Astfel, dacă în spatele unui perete curge niște apă, sămânța pe care tu o îți în mână atrage apa pe perete. Acest lucru nu pare foarte intere-

sant, dar îți permite să modifici cursul unei ape după bu-nul tău plăc, aducându-l exact unde ai tu nevoie, fără să pui mâna pe o lopată pentru a săpa canalul Dunăre-Marea Neagră.

Atât pentru moment. Mai mult vă las pe voi să descorepiți, căci mai surt și alte instrumente cu care vă veți ajuta, iar puzzle-urile devin din ce în ce mai complete și mai interesante.

Koniec



VERDICT LEVEL



- inspirație
- delicioz și provocător
- lipsit de poveste
- nu este destul de înțelețu

7.5

PE SCURT:

Într-un lăcaș, o chelouăriță pe care nu o vei revedea niciodată a venit. Te ve jucă cu oare băgă în frigiderul ei și te feră de el. Apă.

Producător
Valve

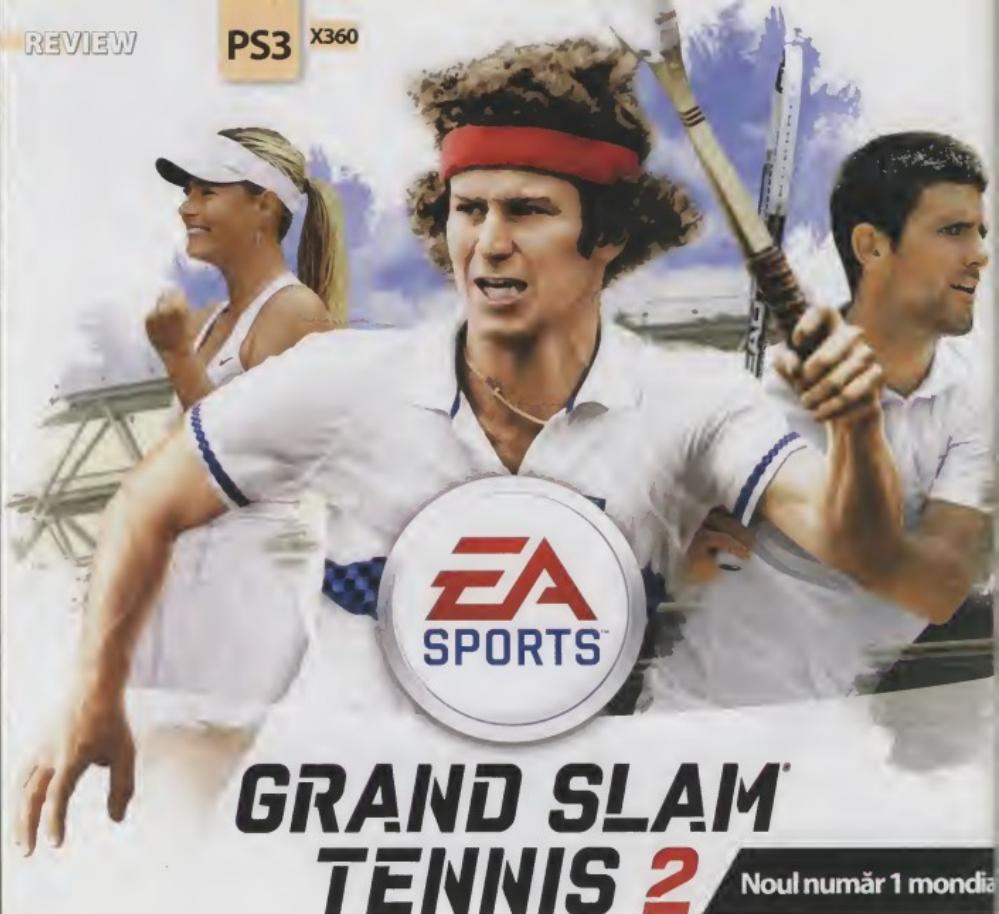
Distribuitor
Online

CERINȚE MINIME:
Windows 7/8/10
Core i3 2.8 GHz
8 GB RAM

Accessories 3D
Gaming Mouse
Keyboard

ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Într-o atmosferă înaltă și înconjurată și mai de urez, lăsați-vă să faceți cu gândul, nu manuați prin puțuri-sările sale distrugătoare, dar și puțu săncheză și răzbunări de frica că și-o să invadă lumea. Unul dintre cele mai bune jocuri pe platformă. Înțeleaptă și bună, dar nu atât de bună ca să poată.



GRAND SLAM TENNIS 2

Noul număr 1 mondial

De ceva vreme, la noi în casă, mama are o nouă obsesie: toate televizoarele sunt comutate obligatoriu pe Eurosport, GSP TV sau mai și eu ce alt post transmite turneele de tenis. Cum care turnee?! Oricare... Nu contează că-s de mare gleam sau mai pipermicite, iubita mea mămică le vânează pe toate.

Așa că am încercat un experiment: am chemat-o în

temp ce mă jucam Grand Slam Tennis 2, pentru a-l observa reacția. Bineînțeles că atunci când a văzut tenis la TV, s-a instalat imediat confortabil și-m-a întrebat ce meci e. Din păcate, deși îl aşteptă părtele de „specialist” în domeniu, s-a bosumflat când a aflat că e vorba doar despre un joc. Așa că, de voie, tot pe umerii mei a căzut sarcina de a-l învinge (virtual) pe Novak Djokovic.

Tenis sub lupă

Și pentru că tot a venit vorba de actualul lider al clasamentului ATP, EA Sports a făcut o treabă satisfăcătoare atunci când vine vorba de conținutul licențiat pe care îl găsim în Grand Slam Tennis 2. Avem de-a face cu reproduseni fiabile ale celor mai importanți practicanți ai sportului-alb: mai sus amintitul Djokovic, Rafael Nadal, Roger Federer, Lleyton Hewitt, Maria Sharapova sau su-





Rafa, inchide gura că-ți intră mingea-n ea :P

rorile Williams. De asemenea, au fost incluse și o serie de legende ale tenisului: John McEnroe, Pete Sampras, Boris Becker sau Martina Navratilova.

În materie de competiții oficiale, după cum î-o spun și numele, Grand Slam Tennis 2 oferă posibilitatea de a concura în toate cele patru turnee de mare șlem: Australian Open, Roland-Garros, Wimbledon și US Open. Acestea pot fi abordate fără independent, fie prin intermediul modului de joc Carieră. Dupa cum era de așteptat, aici putem crea un jucător de la zero, cu ajutorul unor unele care seamănă mult cu ceea ce găseam în modul Be a Pro din FIFA. Apoi, pe parcursul a 10 ani de zile, îl putem purta prin antrenamente și meciuri de tot felul.

Spre deosebire de mai vechiul Top Spin 4, modul Carieră din Grand Slam Tennis 2 este ceva mai simplist: nu există activități suplimentare precum evenimentele mondene sau cursurile de gimnastică, accentul fiind pus în exclusivitate pe sportul propriu-zis. Atunci când nu se desfășoară un turneu important, pot fi luate fie meciuri demonstrative, fie te pozi antrenă. Căștigându-le pe primele, poti de blocă accesul la diferențe echipașamente sportive care-ți sporesc abilitățile, ce pot fi de asemenea imbutățite (permanent) prin îndeplinirea obiectivelor din antrenamente.

Nu vă faceți însă griji: Grand Slam Tennis 2 este un joc foarte ușor, cel puțin pe parcursul primilor ani din cariera virtuală. Astfel, toate turneele pot fi câștigate fără prea mari bătăi de cap chiar din primul an, doar obținerea anumitor achievements/trofee fiind condiționată de parcurgea anilor mai avansați (unde, într-adevăr, nivelul de dificultate crește proporțional).

Un lucru cu adevărat deranjant este amestecarea



Două legende: Borg vs. McEnroe

intregii distribuții licențiate a jocului în toate turneele. Nu contează că suntem în 2012, în competițiile din Grand Slam Tennis 2 pot avea loc meciuri între jucători din alte epoci, precum Björn Borg sau Rafael Nadal. Cel mai probabil este atunci când McEnroe își comentează propriile meciuri, alături de Pat Cash (alta vedetă a circuitului ATP). Pe lângă acestea situații demne de X-Files, comentariul mai este și extrem de repetitiv, fiind reluate la infinit aceleași fraze legate de plăsurile și minurile anumitor tipuri de lovitură.

Din fericire, grafica spălă aceste păcate: jucătorii au aspectul corespondenților din realitate, iar arenele par reprezentate corect. Nu e nemic cu adevărat impresionant, însă nu-i poți sta până un zâmbet laudativ atunci când observi anumite detalii fine, care puteau fi trecute cu vedere, cum ar fi modul în care se feresc arbitrii de linie de mingă. Interfața și meniurile vor fi imediat familiare jucătorilor de FIFA, Grand Slam Tennis 2 neavând totuși nevoie de un pass pentru a putea fi jucat online.

În loc de rachetă

Totuși, cel mai important aspect al lui Grand Slam Tennis 2 este controlul. Acesta face diferența față de concurență și transformă jocul celor de la EA Sports într-un titlu care poate bucura atât împătimiții tenisului, cât și jucătorii de ocazie.

Dacă oprezti pentru un gamepad, există două metode de control ce pot fi folosite simultan: Total Racquet (unde loviturile se execută cu ajutorul stick-ului analogic din dreapta, pentru o căt mai mare precizie) și Arcade (unde fiecărui buton îi este repartizat un anumit tip de lovitură; cu căt apezi mai mult, cu atât execuția va fi mai puternică). Nimic de comentarii acișoare.

Adevărată revelație am avut-o însă atunci când am incercat Grand Slam Tennis 2 cu ajutorul unui motion controller PlayStation Move. Mai ales după experiența mizerabilă pe care am avut-o la acest capitol cu Top Spin 4. E bine, în cazul jocului de față, suportul PlayStation



Maria Sharapova... Mmmh...

Move chiar funcționează, fie că ai sau nu la dispozitie un Navigation Controller. Singura diferență este făcută de poziționarea pe teren a jucătorului controlat, care se realizează automat (doar Move) sau manual (Move + Navigation Controller).

Din păcate, încă trebuie apăsatate unele butoane pentru executarea anumitor tipuri de lovitură mai pretențioase, însă, per total, Grand Slam Tennis 2 este foarte jucabil cu Move și poate fi recomandat tuturor celor care dețin un astfel de dispozitiv.

De mare șlem...

Grand Slam Tennis 2 nu este nici cel mai cuprinzător joc de tenis și nici cel mai complex, conține destul de puțini jucători licențiați, iar modul carieră nu impresionează. Totuși, simulatorul de tenis creat de EA Sports are un mare atu: distrează și este placut de jucat, lucruri care, din păcate, nu multe alte tituri contemporane se pot măndri.

Cosmin Aloniță



John McEnroe, unul dintre cei doi comentatori enervanți

VERDICT LEVEL



- Oficial, foarte frumos turneu de mare plecare
- Simulatator foarte bună pasă
- Implementare PlayStation Move foarte rezultă
- Multe meciuri și trofee și multe de premiat
- Comentariile, foarte respectabile
- Ameliorarea jocătorilor actuali cu legendele

PE SCURT:

Grand Slam Tennis 2 este, probabil, cel mai risipit joc de tenis al momentului.

8

Grație Seriilor Sportive Producător EA Sports Distribuitor Electronic Arts Oficial GameShop în Online ea.com/grand-slam-tennis/

ALTERNATIVA TOP SPIN 4

Dacă urbiți amici căutați vise verba de motion controller, Top Spin 4 oferă totuși un nivel superiorul de provocare în ceea ce privește modul de joc Carieră.

Roțile rup din asfalt și metalul din carne

TWISTED METAL

Twisted Metal este cea mai longevivă franciză de PlayStation din istoria consolelor celor de la Sony. Primul joc a apărut în 1995, fiind unul dintre cele mai jucate titluri ale momentului. De

asemenea, a fost unul dintre primele jucate de mine pe PS și mi-a rămas în memorie ca unul dintre cele mai bune și mai distractive.

Din seria Twisted Metal fac parte până acum opt jocuri și în cei săptămâni prezece anii de la lansarea

primului au fost vândute, în total, peste 15 milioane de copii în toată lumea. Poate nu pare mult comparat cu jocuri precum Call of Duty, dar, pentru un joc exclusiv de PS, este o mare realizare.

Acum și momentul pentru cel mai recent joc al seriei, care, evident, se vrea cel mai bun joc al seriei. Înainte să pun mâna pe el, eram destul de hyped de filmele ce rulau pe internet și îl aşteptam cu măre nerăbdare, dar, în momentul în care a sosit în redacție, am fost dezamăgit.

Și butonul ăsta ce face?

Atmosfera din redacție atunci când am pomit jocul a fost una destul de rară pe aici. Cinematicul de la începutul său a lăsat lumea cu gura căscată și nici măcar un comentariu nu s-a auzit atât timp cât pe ecran se desfășura intro-ul. Căci a fost cu adevărat spectaculos. Nu era deloc ceva ce te așteptai de la un joc arcade cu mașini. O regie foarte asemănătoare cu cea din filmele lui Rodriguez, cu personaje de-





tul obicei de a se întoarce împotriva lor în modul cel mai hardcore cu puțință.

Turneul despre care este vorba o e competiție între participanți, unde fiecare dinții el conduce un vehicul cât mai bine protejat, dar și cât mai bine înarmat, cu ajutorul căruia va trebui să îl scoată de pe plan. Evident, mașinile sunt diferite între ele, unele mai puțin armate, decât altele, unul având de hărție, altele de vîrături tancuri pe roți, dar lipsite de o putere de foc substanțială. Îți poți alege vehiculul în funcție de preferințele tale personale, după care traci la bătălie. Interesant este faptul că în mișcili nu și ai doar cei înscriși în concurs, ci și ai altă vîrstă ce apără deponană în peisaj, doar ca să

Îți pună beție în roate. De exemplu, camioanele drăcăști care slobozează flăcări încetare mașini ce te vor alegă ca pe hoții de cal. Da că nu vei distrugă repede aceste camioane, ele vor sculpa în continuu machetejule diavolești și vor umple harta nasol de tot. Pe lângă aceste camioane, vor fi chiar și lupte cu boși. Un fel de transformeri pe care trebuie să îl distrugă așa cum pot să mai bline. Smulgând soferii din mașinile de pe lângă, cărându-l legăti de bară până la un dispozitiv ce îi va transforma în niște turpele următoare puternice. Nu strâmbă din nas, nimănui nu a spus că jocul trebuie să alibă vreo logica, trebuie doar să fie spectaculos.

Asta nu ar fi nici o problemă, dacă jocul ar fi fost bine făcut, dar, după cum spuneam, cineva a umblat la sistemul de control al mașinilor. Este acum infernal de greu să controlez mașina după cum vrei tu, iar ca să ajungi să fac chestilele instinctiv, trebuie să joci tare, TARE mult. Problema vine din faptul că au introdus mult prea multe comenzii de care trebuie să îți seama. Direcții, boost în față, boost în spate, viraj luat rapid, frână de mână, rachete, mitraliere, armă specială, mine, scut, tras cu spatele... mult prea multe lucruri, în care te vei încurca în primele ore de joc rău, rău de tot.



tul că jocul este greu, chiar și pe easy. Se pare că există o coaliție între toți participanții la trafic pentru a te munci pe tine în special. Ceea ce devine tare frustrant în momentul în care în urma ta se formează un cărd de nenorociri care îți vor glanda, dar care nu trag nici un gât în spate celorlalți elementi.

Până una-altă, cred că jocul în offline se vrea să fie doar o pregătire pentru ce este multiplayer-ul. Dar cum, din nefericire, până la data scrierii acestui articol, multiplayer-ul este doar pentru americani, nu vă pot spune nimic despre el.

VERDICT LEVEL

- sistem și cu atura de film grindhouse
 - simpatic până devine frustrat
 - fără spus de cineaști
 - multitudinea nu-și ascunde (nu se ascunde)

第10章

PE SCORUL:
• Ai de lucru cu greu de stăpânit, dar care este fără niciun
încercare. Poți să îl fie o minunăție în multiplayer,
în plus după ce neștiuți să apela pe fiecare buton în
același moment.

Produktion
Übertakt

ALTERNATIVA E ATOMICA

Cineva încă nu te consemnă ca magnitudine. Flancut este primul joc care mi vine în minte ca alternativă pentru Twisted Metal. și aici poți să fii pe același cu ghilotina și să răiești din spațiu păduritoșul când calcă lovită în



Sau cum să iubești telenovelele făcute în Japonia

Iubesc telenovelele animate făcute în Țara Soarelui Râsare... Aș vrea să le numesc altfel, dar nu știu cum. Nu mă refer aici la desenele lor pline de acțiune, nu, mă gândesc la serile în care nu există violență, iar accentul cade pe... viață. Trebuie să ai puțină răbdare cu ele la început, primele 10-20 de episoade, cum arăt, în care de obicei totul se mișcă lent, ca în viața de zi cu zi, dar acestea te lasă să intri în atmosferă, să sănătățeai de colori și să te identifici cu eroi. Când acțiunea, drama, ce vrei și vol, prind din urmă personajele, deja știm ce și căt înseamnă fiecare gest, dar și ce, de ce și cum găndesc eroi. Impactul povestii devine astfel inedit mai puternic, iar dacă cei care o creează au bun simț și humor, mai mereu ieșe ceva extraordinar. De fapt, acesta este și unul dintre motivele pentru care unele seriale făcute cu cap, ca The Wire sau Clanul Soprano, și ele un fel de telenovele dacă stăm să ne gândim, sunt mult mai bune decât majoritatea filmelor artistice. Așa se face că, printre multe alte lucruri minunate, am trăit, impreună cu cele două dominoare ale

seriei Nana, poveștile lor de dragoste (încă îl consider unul dintre cele mai bune filme pe care le-am văzut – filme, nu desene –, deși era un desen). Am pierdut nopti învățând și jucând go genial impreună cu Hikaru, în Hikaru no Go și mi-am făcut zilele mai frumoase privind cum o fetiță și tatăl ei adoptiv, care, de fapt, era nepotul ei, își fac drum prin viață în Sagis Drop.

Cu plăcere raportez că Last Story se apropie foarte mult de telenovelelor bune, singura diferență fiind faptul că este un joc (dă...), care vine, bineînțeles, și cu multă acțiune pe lângă povestea. Că tot veni vorba, ca în oricare alt titlu nipon care se respectă, și ai căi ești aruncat direct în luptă.., ce e gălăgă asta?!, oamenii aleargă pe drum, în timp ce Dagrān, pare-se liderul și prietenul tău, te impinge către sursa jipelor. Doi copii au rămas în urmă și sunt sortiți pieptări dacă nimenal nu-i sal-

vează de ceea ce seamănă cu un tigru siberian mal mic. Camera sare din spatele tău, undeva deasupra câmpului de bătălie, de unde poți privi situația mai bine, copil tremură după căteva piloane măciunătoare de timp, Dagrān își ordine celorlalți membri al echipei, în timp ce ești întrebăt „ești gata?”, „...nu!”, „Să te daci”, pare a spune jocul, nu poti apăsa decât da. Camera sare înapoi în spatele tău și-l vezi prietenii cum năvălesc spre animal cu săbile scoase. Și-a ta-i afară (ahem) și, pentru că nu vrei să fi mai prejos, îi dai înainte. Fără să apeși pe nimic, în-





cepi să-i cari (17). Vrăji sunt aruncate, jocul te anunță că ai căteva tutoriale noi de verificat, colegii strigă unii la alii, cad, se ajută, fiara e mai a dracu' decât credeai, panică, din ce în ce mai mulți sunt la pământ. Nou Tutoanal, „dispari” și începi să alergi în cercuri să nu te prindă tigrul de fund. Dagran se ridică, și ceilalți „pfiul”, hal că-l dovedim. Copiii sunt salvați, „uraa”, tigrul fugă... Levei UPI, „E na!”. „Hai să mergem spre oraș”, zice însă Dagran, înainte să apuci să apeși toate butoanele ca să găsești statusurile și tolba. Pe drumul simplu, de coastă, lumea își multumeste și te întrebă cine ești, după care, când aflu că ești un mercenar, dau un pas înapoi. Ajungi la porțile cetății-orăș și ești paf... căt e de mare, mă?



itor zeci de titluri care au făcut istorie, și să promoveze acest titlu ca action-adventure. Dacă aș fi plecat de la ideea că LS este un RPG, aș fi sărit în sus că nu e chiar așa, ca action-adventure. Însă nu am putut decât să mă bucur de faptul că a adoptat atât de multe mecanici întâlnite de obicei în RPG-uri.

Bine, acum să nu credeti că jocul este bun doar datorită unei descrieri, gamplay-ul s-a dovedit până la urmă bestial, pentru că reusește, chiar dacă devine, treptat, din ce în ce mai complex, să rămână la fel de antrenant și exploziv pe tot parcursul jocului, inițial, tot ce poți să faci în timpul luptelor este să alergi spre inamici. Nu trebuie să apeși vreun buton, doar să te apropii de el și Zael (eroul) va începe să le care. Mai toate mecanicele de gameplay din acest joc par să sunt făcute de un nebun, cu timpul însă ajungi să

luptei, pentru că jocul nu aşteaptă după reacția ta, ci, și mai important, te lasă să-ți vezi, în mijlocul luptei, de strategii, în detrimentul unei click-ări nebune.

Următorul lucru pe care-l înveți este să băzezi, apoi să te ascunzi și să tragi cu arbaleta. La fel, inițial arbaleta și se pare adăugată doar că să fie, e greu de folosit, nu și folosesc puternică etc., cu timpul însă, ajungi să utilizezi strategic atât de mult, incât nu mai poti fără ea. Atragi inamicii în capcană, găsești săgeți speciale – amețitoare, explosive; ținând, scrutezi mediul



Action-Adventure?

Dacă așteptă acest joc de luni bune (îl-a luat un an și o lună să ajungă în Europa), „ăsta e doar action-adventure?” e primul gând care-ți vine în minte. Păi, avem statutul, o vedere strategică a cămpului de bătălie, arme și armură upgradabile, astă dacă numele magazinului din colț nu mințe, un oraș de dimensiuni mari spre foarte mari, plin cu oameni și copii, tavernă, în care ne-am și strâns la o băută și încă. Ultasem însă în acel moment că acest joc este făcut de un geniu. Hironobu Sakaguchi, creatorul seriei Final Fantasy și producătorul al

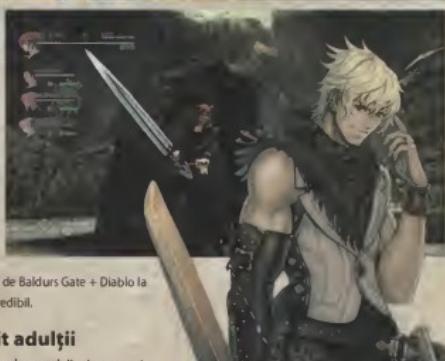
crezii că numai aja se poate juca. Faptul că Zael atacă singur dă naturalețe





JOACA-N MULȚI

Pre rușinea mea, nu am apucat să incerc și multiplayer-ul. Am tras să termin jocul așa cum mi place (perfect) mai mult pentru a absorbi genialitatea din spatele lui și, deși am avut timp suficient, a refuzat să se sfârsească până foarte aproape de termen (m-am bucurat, recunosc), eu sunt omul povestilor, nu al multiplayer-ului). Notă dată este, aşadar, doar pentru single player. Wikipedia spune că LS poate cooperativ sau competitiv cu până la 6 jucători, și mi place ideea de a avea eroul exact așa cum l-a crescut în single, dar, în același timp, site-urile de specialitate spun că acest mod de joc e mai mult ca să fie, nu foarte complex și că jocul merită și multe mai mult.



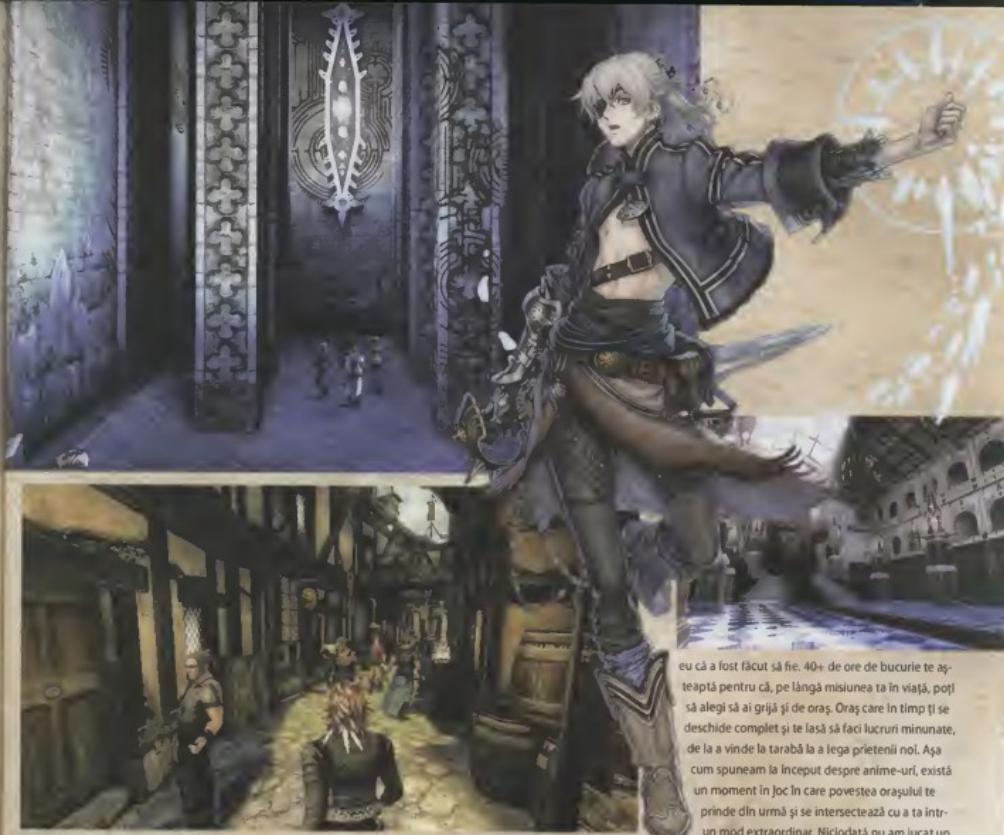
inconjurător, poate după un butoi exploziv sau o coloană care stă să cadă, dai ordinile magilor să le folosească și așa mai departe. Apoi înveță dash-ul, adică atacul brusc și foarte rapid pe o direcție dată. Mișcare ce ajunge și ea, în scurt timp, una strategică. Majoritatea vrăjitorilor cad ca cercuri în mijlocul cărora efectul inițial încă mai poate fi resimțit. Astfel, dacă o vrăjă tămaduoioasă este aruncată, oricare se duce în acel cerc își va reface viață. Dacă faci însă dash în ea, poți imprăștia cercul și reface viața tuturor. Sau invers, cu un cerc de foc. După un timp înveță cum să atragi atenția inamicilor asupra ta, iar dash-ul poate fi întrebunțiat și ca mod de fugă și așa mai departe. Cu cât atingi nivelul mai mari, cu atât deschizi noi, tehnici de luptă, majoritatea cu adevarăte elemente strategice ascunse în ele. În timp, balanța de putere în cadrul echipei va trece de la Dagan la tine și, implicit, vei putea folosi, când bară ta de energie ajunge la maximum, și acea se pare strategică. Lupta se pune în acel momente pe pauză și poți să ordine fiecărui dintre co-

echipierii: cum, unde și pe cine să atace, ce vrăjă să folosească în principal de acum încolo etc. Mă opresc aici pentru moment, pentru că nu mai am răbdare să vă spun despre poveste și oraș, dar cred că puținul pe care l-am prezentat arată destul de clar că acest joc e de departe de un action tradițional și aduce mai repede a un pic de Baldur's Gate + Diablo la persoana à 3-a, ceea ce este incredibil.

Povești de adormit adulții

Imediat ce ajungi în oraș, exploratorul din tine nu mai vrea decât să plece să descopere acest loc minunat. Imaginează-vă o Sighișoară mai curată, cu clădiri în culori mai deschise, cu străzi ei miciute, cu piatrațe, cu multă lume alergând, cu... nu are cimitir, ehi... asta e, nu poți să le ai pe toate. O mare reali-





zare grafică, îninând cont că... Wii. Inițial, pentru că nu știi cum funcționează jocul, orașul poate deveni repede plăcătitor, și suficient de mare încât să-ți ia ore bune să cauți în fiecare colton, în timp ce oamenii cu care vorbești nu par a dori ceva de la tine. Prinț frânturi de informații despre conace băntuite sau reptile ce trăiesc în canalizări, dar nimic care să împingă povestea mai departe. După o primă tură și întoarcerea implicită la tavernă, unde Dagnar te anunță că a vorbit cu contele și că are o nouă misiune, realizezi că orașul este doar un hub central de unde pleci în misiuni. Oamenii din el nu sunt puși acolo pentru a-ți da jie de muncă, ci pentru a completa un tablou mai mare, pentru a te face să te îndragostești de orașelul astăzi în care poți pur și simplu să te asezi pe o bancă și să privescă copiii cum se joacă, sau,

din contră, să verși un coș cu fructe și să te distrezi când fetele alunecă pe ele și cad cu fustele-n sus. Să cauți prin tărâna lucruri pierdute de lume sau să alegi de colo-colo și să dai cu capul (au!) de firmele brutăriilor. Atenția la detaliu face din insulă a doua ta casă, iar după alte câteva misiuni realizezi că cetățenii se descurcă și singuri, lumea se mișcă și fără tine. În timp ce cătorva încep să le câștigi încredere datorită acțiunilor pe care le-au întreprins până în acel moment. Bărba domnește pe insulă. Jocul poate fi dus la capăt pe „repede înainte” în cam 20 de ore, pe tiparul unui action pur, și face o treabă foarte bună în a-ți explica clar cum poți derula povestea. Sau, în realitate, așa cum cred

eu că a fost făcut să fie. 40+ de ore de bucurie te aşteaptă pentru că, pe lângă misiunea ta în viață, poți să alegi să ai grija și de oraș. Orăș care în timp îți se deschide complet și te lasă să faci lucruri minunante, de la a vinde la tarabă la a lega prietenii noi. Așa cum spuneam la început despre anime-uri, există un moment în joc în care povestea orașului te prinde din urmă și te intersectează cu a ta într-un mod extraordinar. Niciodată nu am jucat un joc atât de complex care să nu te impingă să faci nimic, dar în care totul se leagă perfect în caz de vrei să faci mai mult!

Alt plan dezvoltat cu grija este cel al tovarășilor de arme. Povestile, aspirațiile și personalitățile lor sunt mereu intregite și dezvoltate. De fapt, majoritatea dintre ei sunt personaje în poveste, nu doar parteneri de luptă și primesc până și misiuni dedicate, în care ajungi să le înțelegi mult mai bine mofturile. Ce-mi place e că nu sunt perfecti, urlă în mijlocul luptei, le gherilătoare, se supără, sunt curvari sau bețivi. Defectele care îi-apro-





pie mai mult decât orice luptă epică din mijlocul jocului. Am râs în hohote la atingerile sexuale ale Syrennel, căteodată de-a dreptul porcoase, sau de Yurick, căruia-i tremurau chiilotii când în sfârșit am ajuns și în conacul său băntuitul de care tot vorbea lumea.

Al treilea plan, și cel mai important, povestea în sine, te prinde și el din urmă pe mijlocul jocului și dă cu tine de pământ. Dacă ai avansat Incet și ai absorbit tot, la un moment dat vei lăsa controlerul joc pentru a gândi. Vei gândi că ce urmează să fac nu e bine. Jocul are „prostul” obicei ca tîie să-ți prezinte mai mult din adevăr, prin simple inserții narative de povestitor, decât lui Zael, eroul al cărui destin îl conduce. E ca și cum ai avea

dedublare de personalitate. Știi că e greșit, dar cu toate asta nu vrei să te pui în fața viselor acestui Tânăr. Superbă lectie de viață. Din păcate, nu toată povestea este extraordinară, devine previsibilă, s-au inspirat prea mult de îci, de colo, iar ideea alesului e deja fumată, prea fumată. E salvată însă de căteva sclăpii care te lasă cu gura căscată, ca diferența dintre viața la curte și cea de mercenar, căteva situații cum numai în desenele lor nebune vezi și de realism cu care este prezentată. Rar găsești un joc care îți explică cum războul poate începe și din vina nimănui sau că unele luburi, ori că de mari ar fi, merită să fie sacificate.

Adventure-RPG?

Vreau totuși să subliniez că mini-povestile misiunilor sunt unele dintre cele mai bine realizate din toate jo-



curile și sprinjă gameplay-ul într-un mare fel. LS nu te trimite în mijlocul pădurii să omori 10 păianjeni și pe mama lor pentru a aduce înapoi artefactul Iu' Papuc. Nu aici există motive mult maiclare pentru care accesele o zonă periculoasă, iar când ajungi acolo, ai toate sansete să descoperi altă poveste, mai mică, a locului. Până și arena din mijlocul orașului, unde te duci doar așa, să mai călești, vine cu o mică poveste în poveste. Aici, tot ce faci este să întâlnesti aceșia opinenți, dar cu nivel din ce în ce mai crescut. Este un mod elegant de a far-

EXUBERANȚĂ ȘI MOCIRLĂ

Mulți spun că grafica lui *The Last Story* este cea mai bună de pe Wii. Eu spun că este cea mai impresionantă de până acum pe anumite porturi, dar slabă spre foarte slabă în altele. Placa video ATI a Wii-ului se descurcă foarte bine când vine vorba de reflexii, efecte, chiar și umbre, dar e ingrozitoare când bump mapping-ul trebuie să lucreze din plin. Așa se face că orașul, în general, dar mai ales săile piline de marmură ale castelului arată demential, dar junglele, canălizările și cavernele zgâriu retină râu. Când deschid un joc pe Wii, sunt aproape mereu deranjat de grafica, dar nu-mi la mult timp să mă adaptez și să uit de acest inconvenient. *The Last Story* însă, nu te lasă să uită tocmai datorită acestei diferențe mari între locații. Păcat!



ma, de a te obișnuia cu noile abilități, de a crește în nivel sau de a testa o strategie. Arena vine însă și cu comentatori, iar aceștia, deși repetitiv după o perioadă, încă cred că au mai făcut în afara ei. Mi-a stat mintea-n loc când, în sezonul doi (hal), unii dintre oponenți său dovedită și chiar cavaleriei de la curte care să-lăsat răpuș fară prea mare luptă pentru că încercau să-mi între în grădini. Comentatorii au reacționat ca la un meci de fotbal și au dat relașii (ca și cum lumea ar fi avut televizoare acasă) în mijlocul luptei pentru a dovedi că au simulații. Am răs, cred, 5 minute în continuu de ce ultraagăț erau. Ca apoi să aflu că respectul cetățenilor față de cavaleri a scăzut în urma acestui incident. Astăzi atenția la detaliu pe care o potrăgăi în acest joc, chiar și când vine vorba de ceva ce nu are legătură cu frul principal al povestii. Respect! Și că tot vorbeam de arenă, melodia care începe când intră în ea este dementială. Toată muzica jocului este frumoasă, dar melodia asta m-a făcut să înțărui începutul luptei doar pentru a o asculta. În general, LS vine cu sunete frumoase, dar ce te dă pe spate sunt vocile. Actorii englezi angajați au făcut o treabă excepțională și o plăcere să-i ascultă vorbind.

De obicei, eu schimb imediat vocile cu cele originale în japoneză și injur orice joc venit de la mama lui care nu permite acest lucru, dar aici cred că a fost mai bine așa.

Nu numai arena este loc bun de farming, aproape toate locurile prin care ai trecut pot fi vizitate din nou. Interesant este că mini-povestea locului e ciuntită, iar personajele reacționează, să cum și normal, ca și cum ar mai fi trecut pe acolo. Lucru care-l permite un rush nebunesc prin niveluri și face, din reluarea lor, o plăcere. Cum arme și armuri sunt interschimbabile între personaje și destul de specifice, de multe ori realizezi că ar fi bine să ai mai mult de una. Singurul motiv, de fapt, pentru care am relancerat anumitele niveluri. Mint, am mai fărat și pentru câteva ingrediente mai rare cu care putem să îmbunătățesc una, alta. LS nu încurajează deloc acest mod de joacă și îți dă mai multă și ingrediente

necesare pentru a face mai departe upgrade-urile, că să nu fi zdrobit de luptele ce ur-

mează. Dacă vrei însă ceva mai special, mai repede sau 10 arme de același fel upgrad-ate la maximum, cu care să-ți dozezi toți coechipieri, ar fi bine să te pui pe muncă. Armele sau, mai bine spus, săbile sunt probabil cele mai satisfăcătoare unele de dat kill-u pe care le-am văzut într-un joc. Design demential, care se mai și schimbă după unele upgrade-uri mai speciale, ordine de introducere a lor în joc perfectă, statusuri de fi-e mai mare dragul.

Puterea lor îndeplinește să crească mereu, cu fiecare nouă armă găsită, dar, la un moment dat, ajungi să găsești ingredientul minune care schimbă o sabie veche într-o foarte puternică, mai puternică decât toate celelalte pe care le-ai găsit într timp. Și-l spui „asa da!”, „Ha Ha Hall!” De multe ori însă, ingredientul necesar pentru saltul mare este același pentru 5 săbi diferențe, așa că te trezesti că încerci să anticipați care crezi că te va ajuta cel mai mult. Cum monstrii au sensibilități, iar săbile upgrad-ate prind puteri diferite (foc, gheăză, moarte, sansă de critical, damage dublu împotriva a trei și și-as mai departe), nu de pur捷ori te vei treză că te scăpari în cap, în prost. Mă opresc aici și închel scurt și neortodox pentru că vine turnul peste mine. Cel mai bun action-adventure al anului? Rămâne de văzut. Cel mai bun adventure cu elemente RPG? Aproape cu siguranță!



VERDICT LEVEL



- Jocul este bun
- Menia și jocul
- Personajele cu caracter
- Foarte bine încheiat

► Cîndată grafică

► Poziție

9

PE SCURT:

The Last Story este un joc ce îmbină eficiență și eleganță elemente specifice RPG-urilor într-un action-adventure excepțional. O povestea de dragoste în care în locul și plăină împreună cu personajele.

Gam Action-Adventure, RPG Producător Nintendo Distribuitor Nintendo
On-Line Regelă: multă durată

ALTERNATIVA XENOBLADE

Deschisă de la mulți ani (și de mine) cel mai bun RPG al anului trecut, Xenoblade este, de fapt, un *Last Story* grandios, cu o libertate de creație incomparabilă și mult mai mulțumească de jucat. Ape cum îl stă într-un altul RPG.



Aaaahhhh... ce plăcăseală!

Defenders of Ardoania

Sunt un mare, mare fan al jocurilor tower defense. Tare fain la ele este că nu sunt în nici un fel limitate de grafică pentru a ieși niște jocuri bune. Un exemplu excelent este Defender's Quest, în care grafica optezcistă, desenată copilărește în Paint, este foarte potrivită jocului. Foarte amuzant, foarte complex, îți pune mintea la contribuție și te ține pentru tare multă vreme în priză. Un al doilea exemplu este Kingdom Rush, căruia grafică este mai apropiată erei noastre; este mai lucrat din punct de vedere design de

nivel, este minunat ca gameplay, dar nu e susținut de o poveste ca cea a lui DefendersQuest. Și un al treilea exemplu, Defense Grid, unul dintre cele mai bune tower defense-urile vremii, cu o grafică extraordinară, cu o sumedenie de nivelului și de unități și care are chiar și o poveste de fundal. Pe lângă acestea trei, mai sunt o grămadă de alte jocuri asemănătoare care m-au sănit blocat în fața monitoru-

lui sau a tableiei ore întregi. Mai amintesc căteva totuși, mai ales pentru posessorii de tablete sau telefoane deșteptă: Defender Chronicles: Legend of the Desert King, Field Runners, Tribal Trouble, Anomaly Warzone sau Tower Defense Lost Earth.



Dar de ceee?

Din nefericire, din când în când se mai trezesc căte unii care încearcă să reinventeze genul și dau într-un asemenea hal de gard, încât te întrebui cum de au avut curajul să lanseze un astfel de produs pe piață. Cred că la un moment dat ești atât de prinț de val, încât și să vrei



să te oprești la un moment dat, nu mai poți. Ești în apăna lui și, dacă te oprești, te înedic.

Așa și cu băilejii de la Most Wanted

Entertainment. El ai încercat să facă ceva față, doar că nu le-a ieșit de nici o culoare. Și mare păcat, căci ar fi fost ceva destul de interesant, dacă ar fi avut mai multă structură, mai mult cap.

Dar să vedem ce se întâmplă, de fapt. Jocul are o poveste în spate. Ceva cu un rege care este atacat și care retrăză. În fine, ceva extrem de dubios, dar care nu a reușit să mă prindă deloc, mai ales că sunt atât de sătul de vocile gen Sean Connery, încât dău cu skip de fiecare dată când se poate. Dar de data aceasta nu se poate. Fiecare nivel are la început căte cinci minute de polilogie fară cap și fară coadă peste care nu poți să treci. Își vine să intri în calculator și să li îbați pe toții pe rând. După care, începe tower defense-ul propriu-zis. Inițial, am fost tare impresionat, mai ales de grafica foarte drăguță cu care se prezenta jocul. Apoi am început să dău de primele probleme. În primul rând, numărul tău de turnuri este limitat. Nici o problemă, pe moment mi-am spus că e un lucru mai bun, căci trebuie să joc strategic, dar nu este așa. Nu prea conțează unde pui turnurile atâtă timp că sunt în calea unităților adverse sau pe pozițiile de putere ale hărții. Dar asta n-are importanță. Ce conțează cel mai mult este posibilitatea de a trimite trupe spre baza adversă. Căci acest tower defense este structurat ca un joc de

multiplayer, unde joci împotriva unui alt jucător ce are și el o bază și care poate pune și el turnuri. Problema este că foarte repede în nivel ajungi să pui turnurile unde trebuie, de unde nu le mai miști și te apuci să trimiți de bezmetnic unități spre baza adversă. Numai că nu ai nici un fel de control. Tot ce trebuie să faci este să dai două clicuri pentru a cumpăra o unitate adădată ce ai destul bani. Restul se întâmplă de la sine. Iar un meci durează minimum o jumătate de oră. Fantastic de plăcitor.

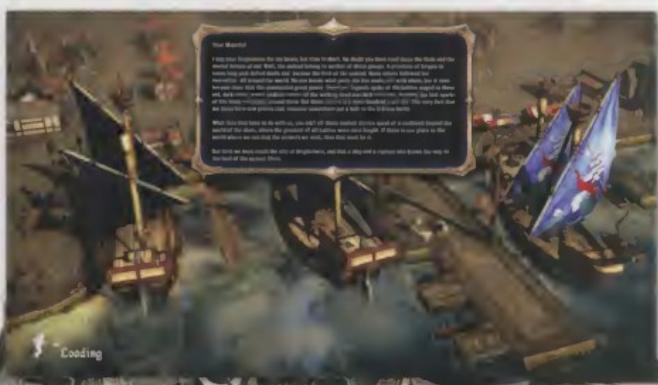
Recunosc cu mâna pe înimă că nu am terminat acest joc. Nu am avut destul nervi. M-am oprit undeva la jumătatea campaniei, unde deja totul devine redundant, când cele cinci minute inițiale de cursă con-

tra cronometru pentru a ocupa pozițiile importante pe hărții treceau prea repede, iar celelalte treizeci, patruzeci de minute de monotonie mă faceau să mă urc pe peretii.

Am sperat că în multiplayer va fi mai diferit, așa că am jucat ceva vreme și contra oponenți umani. Mare greșeală. În singleplayer, AI-ul nu își putea repara baza. Meciurile de pe internet devinăreau atât de frustrante, încât pierdea cel care nu mai avea răbdare și ieșea. Aș că am zis este de ajuns cu această pierdere de vreme și am lăsat băltă jocul.

Nu îl recomand nimănui. Este o fenomenală pierdere de vreme și de bani. ■

Koniec



VERDICT LEVEL



- Grafica e OK
- Atât de plăcitor, încât ai prefera să-l joci temele de scurt

PE SCURT

Un joc de turnuri mai puțin agresiv decât cea de la "Most Wanted", dar care are o super grafică.

2

Gamă: Produtor: Most
Distribuitor: Paradox Interactive Oferă: www.defendersquest.com

ALTERNATIVA DEFENDER'S QUEST

Un alt joc de turnuri mai puțin agresiv, care, deși nu are o grafică excelentă, este excepțional ca joc online și, în plus, pentru un tower defense, nu pierde. Unul dintre jocurile ce îți merită pe deplin că săptă săptă.

Copilu' de aur

UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

Cred că potem spune fără dubii că seria Uncharted înglobează mai toate elementele care definesc un joc video modern. Nu vreau să fu înțeles greșit, astă nu înseamnă că titlurile realizate de Naughty Dog ar fi slabe (dimpotrivă, în continuare consider Uncharted 2: Among Thieves drept unul dintre cele mai bune jocuri lansate vreodată). Totuși, pe lângă evidențele lor de calitate, acestea încorporează și unele stereotipuri contemporane ale industriei, acele ingrediente de clasică, capabile să transforme un „simplu” joc într-o mașină de făcut bani, demind de Invadă Hollywood-ul. Cel puțin acesta este sentimentul pe care mi l-a lăsat Uncharted 3: Drake's Deception.

De ce aduc aminte totuși de cel de-al treilea titlu al seriei? Tocmai pentru că Uncharted: Golden Abyss, prima aventură a lui Nathan Drake pe PlayStation Vita, este diferit de acesta.

Mai puțin spectacol, mai multă inimă

În primul rând, este pentru prima dată în istoria seriei când un titlu Uncharted nu este dezvoltat de producătorii inițiali (Naughty Dog), sarcina realizării noului

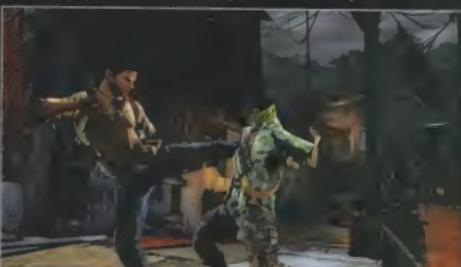
Golden Abyss picând pe umerii studioului Sony Bend. În al doilea, fiind vorba de un joc dedicat Jansarii PlayStation Vita, varianta portabilă a lui Uncharted trebuie să scoată în evidență capacitatele consolei, dar să și păstreze gameplay-ul propriu-zis pe placul fanilor înrăuți. Despre cât de inspirate (sau nu) sunt adjuțiile specifice noului Vita vom vorbi un pic mai târziu.

Ce lese însă în evidență este latura narrativ-sentimentală din Golden Abyss. Avem parte de o aventură ce are loc înaintea evenimentelor din Uncharted: Drake's Fortune (primul titlu al seriei), fără să avea însă vreo pretenție de prequel. În afara eroului principal - Nathan Drake - și a nelipsitului său mentor Victor Sullivan, atât personajele, cât și povestea nu au nicio legătură cu celelalte titluri ale seriei.

Astfel, cele câteva personaje noi care-și fac apariția în Golden Abyss aduc o doză nesperată de „proaspăt”, amplificată de dialogurile foarte bine scrise, care scot din nou în evidență talentul de inter-

pret al lui Nolan North. Adăugati la acestea o poveste relativ simplă, care evoluzează însă în jurul colecționărilor și a comoriilor ascunse de băstinași din America de Sud și aveți în față imaginescunul joc care se rupe de complexitatea frajilor săi mari-mari, însă își atinge exact scorpuș.

În timp ce Uncharted 3 poate fi comparat cu orice blockbuster hollywoodian, Golden Abyss își găsește corespondență în filmele de aventură ale anilor '80. Să, având în vedere că titluri precum primele Indiana Jones sau Romancing The Stone nu ar trebui să fie strâne niciunui fan al seriei, putem spune că abordarea narativă a celor de la Sony Bend a fost foarte inspirată.



Toate-s vechi și noi îs toate

Cât despre gameplay, tranzitia de la precedentele titluri Uncharted către frajionul mai mic s-a făcut fără niciun compromis. Golden Abyss se joacă la fel de bine, în cluda procesului de miniaturizare la care a fost supus. Nathan Drake are la dispoziție întregul lui gamă de mișcări și acrobății, foarte ușor de realizat folosind stickurile analogice și butoanele de pe Vita. Totuși, după cum aminteam mai devreme, cei de la Sony Bend au fost nevoiți să scoată în evidență și noile capacitațile ale consolei. Astfel, pentru fiecare acțiune a eroului, există mai

meru el cel puțin o metodă alternativă de a o duce la bun sfârșit; navigarea nivelului se poate realiza fie prin clasică combinație stick + X (pentru sărit), fie marând steaua lui Drake pe touchscreen (un fel de reînăud mode engaged); se poate întinge și cu ajutorul stickului, fie prin Intermediul senzorilor de mișcare; ai posibilitatea de a escăda pereții abrupți folosind panoul-aspalito al consolelor; poți culege armele de pe jos cu ajutorul unei icoane neplăsite pe display, iar înamicul pot fi atacați printă-un simplu clic cu acestia.

Din fericire, după cum spuneam, grosul jocului poate fi abordat cu ajutorul schemei de control clasice, fără bătăi de cap suplimentare. Totuși, există și o serie de situații în care ești nevoit să recurgi la metodele de control alternative. Extrem de enervație sunt momentele în care Drake trebuie să traverseze diferite bârme foarte inguste, și cel mai destul de agresiv este să te întâlnești cu ajutorul senzorilor de mișcare al consoliei. O mișcare un pic mai brusă și ești nevoit să reiești jocul de la cel mai recent checkpoint. Tot la capitolul lucruri stresante putem trece și sevențele de tip quick time event, la rândul lor dependentă de toucherarea

De asemenea, puzzle-urile din Golden Abyss sunt acum în totalitate dependente de touchscreen. Drake va fi nevoie să copieze numeroase simboluri cu ajutorul unei fol și a unui cărbune (acțiune ce implica fricătul de zor pe ecran), să examineze obiecte, să deschidă încuietori, să aranjeze tablete sau statui în pozițiile corecte, toate acestea realizându-se prin intermediul suprafetei sensibile la atingere care este dotat PlayStation Vita.

Acstea adăugă însă și părțile lor bune: comoriile clasice din seria Uncharted (simple obiecte colecționabile în vechile titluri) revin într-o formă evoluată.

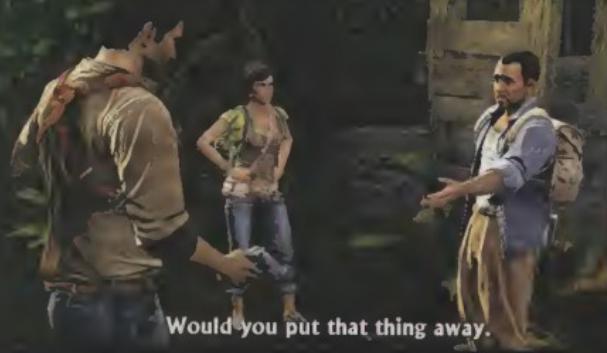


Acestea sunt organizate pe seturi și, pe măsură ce Drake le glisește, sunt adăugate în Jurnal, cu note, imagini și explicații audio despre utilitatea și istoria acestora.

Navigarea prin jurnal se realizează de asemenea prin intermediul atingerii ecranului, o soluție facilă și foarte elegantă în acest caz. Tot în jurnal se vor regăsi și fotografii pe care Drake le va putea face pe parcursul aventurii sale. Acestea intregesc seturile de comori de care amintem mai devreme, completarea unei asemenea colecții fiind echivalentă cu deblocarea unui trofeu pe PlayStation Network.

Grafica, ochiul dracului

Bineînțeles, nu puteam închide această prezentare fără a aminti de grafică, capitol la care jocurile Uncharted au strălucit întotdeauna. Grăție configurației



Would you put that thing away.

hardware impresionante pentru o consolă portabilă, lumea aștepta ca Golden Abyss să se poată confunda cu frateii săi mai mari de pe PS3.

Acest deziderat nu este prea departe de realitate: modelarea și animarea personajelor din „micul” Uncharted fac cînste seri, iar decorurile și efectele speciale se apropie de ceea ce întâlnim în Drake's Fortune. Totuși, rămân vizibile limitările platformelor mobile: unele medii din joc nu beneficiază de o geometrie prea complexă, iar aliasing-ul este destul de pronunțat în anumite momente.

Totuși, lăsând toate acestea la o parte, Uncharted: Golden Abyss este un mare pas înainte pentru ceea ce înseamnă jocurile dedicate platformelor portabile, egălandu-și (și uneori chiar depășindu-și) predecesorii de pe PlayStation 3.

Cosmin Aloniță

VERDICT

LEVEL

- grafica și sunetul de la jocuri o platformă portabilă
 - scena și efectele sonore de „stil jocuri” înseamnă bună
 - unele adăuga gameplay inspirate
 - bine încheiat pentru un joc single player

► putem să fără touch controls și senzori de mișcare

► cam mult aliasing în unele momente

PE SCURT

In materia de singule playac, prefer Golden Abyss în Uncharted 3: Drake's Deception.

9

ALTERNATIVA UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Conu' Diablo fată cu realitatea

DUNGEON HUNTER ALLIANCE



N-am copiat și nici gura nu ne miroase...

- Alo, Poliția?
- Da, bună seara, care este numele dvs. și cu ce vă putem ajuta?

- Domnule, mie mi se zice Diablo și aş vrea să depun o plângere; copilulătă de la GameLoft m-a prădat, domnule!

- V-ai jefuit? Sunteți în regulă?

- Nu, nu, domnule, că-s băiat voinic așa... M-a prădat emoțional, domnule, mi-a furat mândria... Auzsem eu de rău de băieții săi, dă-n am crezut până acu...

- Domnule Diablo, cred că ar fi mai bine să ne faceți o vizită la secție, pentru a depune o plângere.

Mai târziu, la secție

- Bine ați venit. Acum povestii-né, în detaliu, cum ați fost furat... sau clonat?

- Iaca, domnule, io-nu-s cine și te ce priceput ca tehnica asta. Vezi matala, noi, în lăd, suntem mai retrai, așa, fizică care la craterul lui... Dă, am auzit vorbindu-se, domnule, mai ales la copilulătă de coborâră până la noi și nu găsești ieșirea spre nivelul următor. Căci

GameLoft săia și mari bagabonzi, fură de nu se vede... A clonat până acu' multe jocuri: StarCraft cîcă e copie de StarCraft, umbila vorba că Modern Combat e Call of Duty curat, N.O.V.A. e clona lui Halo, iar Shadow Guardian... ișta căcă copiază cu nesimțire Uncharted.

- Și cum vă afectează pe dvs.

această strategie a celor de la GameLoft?

- Domnule dragă, nu știu îo d-astea. Căcă ei le fac pentru telefoane d-astea alion sau android, dă' eu n-am așa ceva în ogrădă. Noi suntem oameni simpli, avem nevoie... Nici măcar semnal n-avem în lăd. Ce să fac io cu un smarfon d-ăsta?

- Domnule Diablo, ce prejudicii vă adu dvs. cei de la GameLoft?

- Aaa, păi z-i domnul așea. Domnule, îl recent am înălțat frumoasa vărstă de 15 anișor. Și bagăbonii săția de pretenii ai mei... mi-ori luate o consolă de jocuri. Cum naiba îl zice, mă? Aia cu vaca...

Pleștejan Vital:

- S-o stăpâniști sănătos!

- Multum fain. Domnule, pe lăngă consola asta, am primit și un joc... Dungeon Hunter: Alliance. Atunci mi-a plăcut fisa: asta și copia chiar a mea! Tot cu acțiune, tot cu RPG, tot cu warrior, mage și rogue, săția a furat la indigo, să moară ce-am mal scump pe lume! Ce-i drept, povestea reduse la viață, dă' ce să-l fac, domnule? Unu'-Diablo pe lumea asta...

- Continua...

- Stai să vezi, domnule dragă. E copiat așa, la mareu meserie: inventarul, armele și obiectele pe care le poți culege, la fel, domnule Luptele, monștri, acumularea de experiență, avansarea în nivel, aproape identice! Nu se poate așa ceva, domnule. Până și nivelurile, parcă-s ale din cea mai recentă versiune beta a mea, trase la zero...

- Hade, domnule! Nu puteau copia chiar atât de bine!

- Astă să-mi fie Sfânta Cruce! Doamne, ce-am ajuns să

spun, mă blestemă frajii mei... S-ai prăpădit săraci... Hei să nu vorbesc cu păcat, unele chestii își facă în Dungeon Hunter astă: potopul interminabil de click-uri a fost înlocuit cu o schemă de control funcțională, chiar merge bine și pe blestemările alea de stick-uri și butoane! N-ai exagerat nicu touch screen-ul săă, îl folosești doar pentru zoom și pentru a activa puterile speciale ale zânelor. Asa! Nu v-am zis de zâne? Umbri după tine niște zâne, naiba să le ia, năzdravene astea pot găsi comori și...

- Ce zâne, domnule? Vă batetă joc de mine?

- Nu domnul, dă chiar au bligaț zâne... Cică și păstăse le-a copiat de undeva. Ce, credeți-ami dat în mintea copilarilor? Îi grăbită de la Dungeon Hunter astă cam puțină, așa... Da domnule, eu mi-s drac cu vechime... Am trecut prin Torchlight, ce naiba...

Mai târziu...

Din lipsă de probe suplimentare, acțiunea intentată de cetățeanul Diablo împotriva companiei Gameloft ar putea fi suspendată. Totuși, judecătorii au oferit încă o sansă reclamantului, care trebuie să prezinte mai multe dovezi pentru a-și susține cauza. Urmlătorul termen al procesului: 15 mai 2012.

Cosmin Aloniță



Domn' Diablo, puțină înțelegere dacă se poate...

VERDICT LEVEL

- action RPG pe PS Vita, cu o schemă de control funcțională
- grafici ușor, deși clividează prestatii
- mecanisme complexe
- copiat cu exactitate ca în tot ce înseamnă Diablo
- are unele scării ușibile de învățat
- deosebit de dependență, îl se regăsește

PE SCURT:

Domn' Diablo, tu hrănăzi pe banii momentane, nu aduci nicio valoare acțiunii RPG moi KO pe PS Vita.

7

ALTERNATIVA DIABLO... H

Regalele acțiunii RPG-urilor, chiar și ajuns la vîrstă a venit, nu doar într-un fel de urmărit de cîteva aplicații de la largul anilor.

Mărimea nu contează



Atunci când mi-am achiziționat un PlayStation Vita, îmi facusem deja planuri în legătură cu ce jocuri îmi voi cumpăra și cât timp voi aloca fiecărui dintre acestea. Ei bine, deși intenția inițială erau altele, apariția lui Motorstorm RC mi-a dat peste cap toată această planificare.

Pentru început, jocul a fost oferit complet gratuit pe PSN US (prin intermediul unei promocii realizate împreună cu Scion (Toyota), care încă era valabilă la ora scrierii acestui articol) și la un preț ridicol de mic prin varianta europeană a magazinului online Sony (sub 6 euro pentru ambele versiuni de Motorstorm RC: PS3 și PS Vita). În aceste condiții, nebun să fii să nu dai jocului micări o sansă.

Mic și bun

Cred că nu exagererez când afirm că Motorstorm RC este unul dintrul cele mai „addictive” jocuri pe care le-am jucat în ultimii ani. Pur și simplu am uitat de griji, muncă, articole, temere de predare sau ieșiri la bere și am jucat continuu aproape doar săptămâni. Când îl căutai pe Cosmin, era fie la birou, fie în metrou, fie izolat în „sală tronului”, culegând de zor medaliile în Motorstorm RC.

Theoretic, jocul celor de la Evolution Studios este o versiune miniaturizată a mai vechilor titluri Motorstorm, în care locul vehiculelor de teren a fost lăsat de mașinute teleghidate. Practic însă, modul în care a fost gândit Motorstorm RC este de-a dreptul genial. Jocul combină într-un mod ideal structura tipică unui titlu casual mobil

(curse scurte, posibilitatea de a câștiga de la una până la trei medalii pe probă, în funcție de performanțe) și gameplay-ul „clasic” (fără compromisuri, pe plac gamerilor hardcore).

Modul de joc: Festival include patru campanii principale, fiecare cu medii de joc inspirate de către unul dintre titlurile precedente ale seriei (desigur din primul Motorstorm, jungla din Pacific Rift, peisajele Inghetejate din Arctic Edge și străzile distruse din Apocalypsis). De asemenea, fiecare probă necesită un vehicul anume: buggy, muscle car, camion etc. Pe lângă toate acestea, Evolution Studios au inclus și un playground, un sol de teren de antrenament în care pot fi testate toate mașinutele și pot fi executate unele manevre speciale.

Din păcate, nu există multiplayer clasic, ci doar comparații între timpi înregistrati (de altfel, și tipurile de probe au fost gândite pentru a putea fi cronometrate: curse clasice, depășirea unui număr anume de opioniuni într-un interval dat, hot lap sau drifting contra timp). Totuși, performanțele sunt centralizate prin intermediul Pitwall-ului, un echivalent al sistemului Autolog din NFS, care te îndeamnă în permanentă să băzi timpii prietenilor. De asemenea, în cluda faptului că nu există multiplayer propriu-zis, rutele amicilor sunt afișate în timpul curselor proprii sub forma unor săgeți în mărime, extrem de utile pentru a afla traseele ideale pe anumite circuite. După cum era de așteptat, toate aceste opțiuni funcționează pe ambele console.



jucătorilor de pe PS Vita având posibilitatea de a se înfrunta (indirect) cu cel de pe PS3.

Camera, bat-o Dumnezeo!

Lăsând la o parte grafica (funcțională, nu extraordinară), principala problemă din Motorstorm RC este controlul. Sau mai degrabă combinația dintre camerele prin care pot fi privite cursile și metodele de control puse la dispozitiv. Există două astfel de variații: schimbarea direcției de mers relativ la mașină sau relativ la cameră. Însă, având în vedere că niciuna dintre camerele puse la dispozitiv nu este tocmai „prietenoasă”, va fi nevoie de o perioadă de adaptare pentru a te putea bucura de Motorstorm RC.

In rest, ar fi de-a dreptul penibil să cauți nod în papură unui joc care m-a tiner lipit de consolă atât de mult timp și care costă mai puțin decât o pizza mai răsătită. Go buy it.

Cosmin Aloniță

Că e plăcut, că e vant, că e zapada sau pământ...



VERDICT LEVEL



PE SCURT:

În vîrstă ca primul din schimbări mond-pregătit, RC devine un must play pentru pasionații de jocuri pe PS3.

Lansare: Producer: Director: Oferta: Online:

9

ALTERNATIVA SMASH CARS

În lipsă, îl văd pe un joc mult destul de bun și dinamic, care nu poate fi ignorat. Îl găsești pe PSN (PS3) și Steam (PC).

12'0"
11'0"
10'0"
9'0"
8'0"
7'0"
6'0"
5'0"
4'0"



Little Deviants™

Acum câțiva ani buni, atunci când ziceai gaming mobil, nu te puteai referi decât la experiențele oferite de Nintendo DS sau PlayStation

Portable, ambele portătoare ale drapelului ridicat de „strâmosul” Game Boy. Apoi, cu și sluj iPhone, Apple a schimbat complet regulile jocului (atât la propriu, cît și la figură). AppStore a fost invadat de tot felul de jocuri, care mai de care mai diverse, chiar dacă nu înțeau-nă complexe.

Să, chiar dacă găsirea de cuburi colorate sau manevrarea unor biluțe nu sunt ceea ce am putea numi gaming adevarat, acest gen de experiențe s-au dovedit a fi mai mult decât suficiente pentru mare majoritatea a publicului neinvazit. Degeaba se bate apa-n plus că ecranele sensibile la atingere (touch screens) nu ar fi suficiente pentru a oferi metode de conținutare de control în anumite genuri de jocuri – vânzările de terminale mobile inteligente și tabletelor au peste nas acestor teorii, mână în mână cu profiturile obținute de pe urma comercializării de software (implicit jocuri) pentru aceste platforme.

In aceste condiții, nu este de mirare că noua generație de console portabile încarcă să ofere, pe lângă titurile tradiționale, și acest gen de jocuri casual, care să poată atrage și fanii ce n-au pus în viață lor mâna pe un controller sau un mouse de gaming.



Atingând panoul-spate al consoli, modifică terenul pentru a mișca deviantul

Cele trei greșeli...

Când vine vorba de noul PlayStation Vita, Little Deviants pare a fi răspunsul celor de la Sony la „amenințarea” venită din partea jocurilor casual. Mai exact, avem de-a face cu o colecție de mini-jocuri simple, care încercă să facă abstracție de metodile clasice de control (stick-uri și butoane), axându-se pe celelalte dotări din arsenalul Vita: ecranul și panoul-spate sensibile la atingere, senzori de mișcare, microfonul incorporat etc.

Theoretic, producătorii au gândit Little Deviants ca un soi de „All-Star Game” al jocurilor simpliste de pe iOS și Android, proiectat în jurul facilităților PlayStation Vita. Din păcate, punerea în aplicare a acestor idei nu este cea mai fericită.

În primul rând, toate jocurilele acestora sunt dependente de un simulacru de poveste pierdută, în care naveta spațială a devianților (niște organisme sfere de dimensiunea unei boabe de somon) este doborâtă pe Pământ de către robotii malefici. El bine, la început, chiar dacă nu ești interesat de acest story mode, ești absolut forțat să-l parcursi pentru a debloca toate mini-jocurile pe care Little Deviants le incorporează.

Aceasta este greșeala numărul 1: niciun jucător de ociozii nu va avea răbdarea necesară să treacă prin toate aceste etape pentru a debloca joculul preferat. Mai ales

în condițiile în care unele dintre aceste mini-games sunt de-a dreptul tâmpite și/sau frustrante. Spre exemplu, în timpul unei ascensiuni cu balonul, trebuie să frezi de zor panoul-spate pentru a genera aer cald, în timp ce orori dori atingându-le pe ecran; dacă nu reușești, acestea vor sparge balonul, fînd imperativă acoperirea gălăgilor cu niște plasturi. Toate acestea trebuie făcute în timp ce balonul este ghidat prin niște câmpuri de mine prin intermediu senzorilor de mișcare. Pare complicat și pentru un gamer hardcore, nu mai



vorbim despre un casual player (greșeala numărul 2).

Nu în ultimul rând, acest gen de jocuri au prins pe smartphones dintr-un motiv evident: pot fi abordate în repreză scurte, chiar și în timp ce te alii un mijloc de transport în comun, pe stradă etc. Este foarte simplu să mal bombardezi nisipul porc cu încă un păsări furios în timp ce așteptă să se inchidă ușile metroului. Nu la fel de comod este să te rotești de nebun prin locuri aglomerate pentru a întâlni robotul care, prin intermediul realității augmentate îți răspunde micuții devianți. Da, săn că Vila este dotată cu camere video, însă hal să nu exagerăm, atîfel se duce naibil totă ideea de portabilitate și, implicit, apără greșeala cu numărul 3.

...și lovitura de grățiel!

In anumite sporturi, trei greșeli ar fi suficiente pentru a pierde meciul. Little Deviants se încăpătănează să o facă și pe la patru: 130 lei pentru un astfel de pachet este mult prea mult, mai ales în condiție în care concurența nu se sfiește să ofere experiențe comparabile (cum ar fi nou Angry Birds Space) la sub 1 dollar...

Cosmin Aloniș

VERDICT LEVEL

- unele idei bune de gameplay
- personajele destul de amuzante
- mecanicile de interacție cu jocurile
- anumite jocuri prea glandăre
- sistem de progresie deficitar
- prea complicat pentru jocuri casual

PE SCURT:

Este un joc jucătoarele înduse în Little Deviants pur și simplu nu funcționează aşa cum ar trebui într-un media mobil, întrucât poate fi sănătatea impreună a unei dezvoltări tehnologice externe.

Gen: Mini games. Producer: BigBad Studios. Distribuitor: Sony Computer Entertainment Europe. Ofertant: Parrotel. În România Online și pe playstationstore.ro

6

ALTERNATIVA: DRICE JOC DE CALITATE DE PE IOS/ANDROID

După cum spuneam, cele două platforme mobile nu doar își joacă, unde doar acesta (Angry Birds, Angry Birds, Where's My Water? etc.). Unde superioare rămân mini-game din Little Deviants.

Carmageddon: Crash 'n' Survive

Un Carmageddon autist

Să nu-ți vină să crezi Zici că a dat strechea modă din nou mașinile furioase și buștuiurile spectaculoase! Twisted Metal a făcut-ochi din nou, Ridge Racer Unbounded schimbă macazul, iar un nou titlu Carmageddon se află în planurile celor de la Stainless Games (autoii primelor două titluri din serie), și, dacă tot e trendy, hop-top și indienii de la Version 2Games cu al lor Smash 'N' Survive pentru PlayStation Network.

Probabil că titlul acestui joc nu este legat doar de acțiunea sa „furibundă”, ci și de reacțiile pe care Smash 'N' Survive le trezește celor care se încunăță să-l incerce. Jocul este atât de prost, încât îți vine să „smash” cu controller-ul de pereți și te rogi să supraviețuiești crizei de nervi aferente. M-am gândit mult cum să formulez review-ul de față, mai ales că nu prea e nîmic bun de spus despre joc. În lipsă de alte idei, lată un soi de reproducere a gândurilor ce mi-au străbătut iesta în prima jumătate de oră alături de Smash 'N' Survive:

„La 1.8GB, căt are mizeria asta, ar face bine să merită spațiul pe care l-am eliberat pe hardu consolă... Installing... În sfârșit a terminat, hal să-l dăm drumeție... Hopa, filmulej cu mașini butucănoase... Lame, cupite, freze, aruncătoare de flăcări, din între pară a fi un soi de Carmageddon modern, cu același gen de design al mașinilor, însă mult mai slab. Bam! Ce muzică supărătă au arătat în meniu principal (un riff în genul Godsmack care se tot repeata). Gata cu opțiunile și vrăjeala și hal să-l dăm forță cu campania Mamă, mamă, ce loading screen-uri facute în Paint...“

Ah, deci n-are pic de poveste, doar niste segmente de text bine ascunse cărora nici dracu' nu le dă atenție. Hopa, tre' să aleg o mașină... De ce mama naibii stă atât să incarce un amărăt de model de mașină? Mai e și urât ca noaptea, arăta ca un Oltcit. Pot să cumpăr mașini noi (cu fix aceleși specificații precum cele precedente) sau să le personalizez p-astea actualie... Rahat pe bijă, modificările sunt doar cosmetice, nu influențează cu nimic comportamentul mașinii... De ce naiba nu pot schimba culoarea mașinii?... Băi, ce timp de loading infect... Imi crește a doua barbă pînă pometește...

Vai, Dumnezeule mare, am jucat pe PS2 jocuri care arătau mai bine ca jegul astăzi și controlul, vai de mine, ce porcărie... Nu mă, nu vreau să merg drept! Vreau să lău curbilă!!! Nu vreau să mă lovesc de porcărie aia de gard, mai ales că scoate un zgornor Orășel, când e lovit! Hai, gata cu checkpoint-urile și alte porcăriile d-astea... Hai să ne BUȘIM cu atijil! Ce face boul ăla, trece exact pe lângă mine? You win! Bă, ce naiba, nici măcar nu l-am atins... s-a lovit singur de parapet și a murit fără ca nici măcar să-l ating... WTF? Hal înăpol în meniu... bună muzica asta, păcat că e prea scurtă... Care o fi diferența tutuji între mașinile astea?



Aaaa, aia are anunțator de flăcări și aia lamă... Hai cu lama, frătică, hăi să-l ciopărîm!

Loading... Protect your allies while they plant the bomb! Cum dracu' să-l protejezi când lama din dotare e INUTILĂ (face damage căt un pechinzez și tămpără se loveste într-o El și mor? Bă, ce dracu', sătia chiar își bat joc de noi? Tre' să-ti îlipsească o diagă de la mansardă să dai bani pe gunoul asta. Quit. Delete.”

■ Cosmin Aioniuță



VERDICT LEVEL

- une cateva secunde de entuziasme din momentul principal
- totalul

PE SCURT:

„În punctul unu din ofice, în urma din meniu scopără înțeleasem.

1.5

Producător

Distribuitor

ON-LINE

ALTERNATIVA: CARMAGEDDON

În următorul articol vezi ceva mai avansat și Carmageddon și Carmageddon II la un loc încărcați și fiind avansat pe un nivel de joc și de genialitate ceea ce nu poate fi spus.



3'rd World Farmer<http://gambolio.com/#/game-play:21008/>

Una aceasta pornim în forță cu un joc care mi-a dat de gândit mai mult decât majoritatea suratelor mai mari. Titlul spune tot: ești un fermier care încearcă să supraviețuiască într-o țară din lumea a 3-a. La începutul fiecărui an, alegi unul sau mai multe tipuri de plante pe care vei să le semeni; de obicei pe cele ale căror semințe au un preț accepțabil, după care spéri ca recolta să fie bună. Dacă e bună și anul trece fără incidente, profitul îl investești în alte semințe, poate căteva unele agricole, o fântână și aşa mai departe. Dar se întâmplă însă ca un an să treacă fără a aduce o nenorocire, fie ea secretă, răzbă, boala în familie, incendiu, ce să mai, și poate umple jumătatea de pagină cu iadul din acest joc. Dacă ai noroc cu carul, poți ajunge să construiești și drumuri, să-ți asiguri recoltă și să-ți cumpere tractor, dar, căteodată nici măcar aceste lucru ni te vor salva... Deși se poate, jocul nu e făcut pentru a fi căștagit. De fapt, în 50% din cazuri se va termina cu moartea ta și a familiei tale. Chiar dacă simplu, mesajul de la sfârșit: „aproximativ 24 de mil de oameni mor anual de foame în toată lumea“ și situațiile incredibile în care ești pus transformă acest flash într-unul dintre cele mai interesante jocuri pe care le-am jucat.

Icy Fishes<http://www.kongregate.com/games/SilenGames/icy-fishes>

În sfârșit lumea a realizat că poți să faci ce face Popcap și sub formă de minijoc web. Trebuie să fi un adevarat geniu să scoți jocuri ca Zuma, Chuzzle, Peggie, Feeding Frenzy, dar mai ales Insaniquarium, asta ca să le amintesc doar pe cele care se apropie într-un fel sau altul de nouii noștri prieten, Icy Fishes. Dacă joci titlurile de mai sus doar pentru căteva ore, concluzionezi că cei care îl le-au sugerat au luat-o razna și că nu stiu ce să se mai joace. Toate jocurile celor de la Popcap au însă elemente hardcore bine ascunse în spațele graficii copilăriști și o adâncime în gameplay greu de... aproape de... neatins. Icy Fishes nu este chiar la nivelul suratelor produse de P, poate și pentru că este prea mic/scurt, dar are ceva din gameplay-ul și grafica lor. În caz că nu înțelegi nimic din print screen-ul fabulos pe care î-l am făcut, aflată că aici vă jucăți de-a carăciță lansatoare de mine care încearcă să înlănțuie explozii în șa fel încât să spargă toate... irele și să mărmâne toți peștii din ele. O simulare de nota 10.

**Fairway Solitaire**<http://www.kongregate.com/games/BigFishStudios/fairway-solitaire>

E sunt de părere că e timpul ca „Level“ să dedice cel puțin o pagină jocului Solitaire. Nu cei prezentați aici, în general vorbesc. Aveți impresia că noi suntem aderării jucători hardcore? Uitați-vă mai atent la mamele sau prietenele voastre când deschid o sesiune. Nu e nimic casual acolo. Am cunoscutine gădăscă Ide

mutări înainte de a face una, folosesc undo, refac căile de atac cu o viteză uluitoare și mai și termină unul din trei jocuri de Spider cu toate cele patru suite active. O fi lent (ca joc) și fără scop - motive pentru care cred că e și atât de îndrăgit de jumătatea noastră mai frumoase, care joacă să se joace, nu pentru scor, poveste sau alte bazaconi - , dar este în același timp și unul dintre cei mai mari promotori al jocurilor pe calculator. Fairway Solitaire încearcă să ne strângă și pe noi, cu un model de joc mai rapid, animații haloase, challenge-uri și încă. și merge, mi-a plăcut, dă-mi niveli de terminații și se pare că e suficient. Astă până a început să se strige la mine din colțul celălalt al camerei că sunt chior și că nu joc bine. Ochi de vultur! Vă spun!

**Burrito Bison Revenge**<http://games.adultswim.com/burrito-bison-revenge-twitchy-online-game.html>

Parcă luna trecută, nu(?) , vă spuneam că nu înțeleg mai deloc jocurile de tossing - de aruncare. Mai bine tăteam! La nici două zile de la predarea articoulului Nanaca Crash, care, aproape, căci a împrumutat personajele dintr-un joc eroic pe numele lui Cross Chanel (ce e eroic? Ehe, dragii moșului...), apare Burrito Bison Revenge. Aceeași bizon din prima parte, despre care vă spuneam eu că nu-i înțeleg sensul (bzoni care storcesc urșuleți de jelu), revine în Candy Land (nu, nu, magazinul lui 50 Cent) pentru a se răzbuna. Pe cine, de ce? Nu are importanță! Numai că, acum înțeleg sensul jocului. Datorită unui sistem de upgrade deosebit de ingrijorător care te împinge mereu mai departe, în genul celui din Learn to Fly, dar și datorită introducerii unor... opozenti(?) geniali, care dău o viteză atât de mare gameplay-ului, încât a trebuit să setezi programul de print scris să facă poze la fiecare jumătate de secundă, pentru că la o secundă pierdeam din fazele tari. Îl declar: Cel Mai Bun Joc de Tossing din cele 5 pe care le-am încercat!

HANDS-ON



DOTA 2

VALVE

Eroi de-o șchioapă

F2P ACTION RTS PRODUCĂTOR VALVE CORPORATION PREMIERĂ STEAM ONLINE WWW.DOTA2.COM

Acum o sută de mii de ani, când Warcraft 3 era încă instalat pe zece milioane de calculatoare în toată lumea, un mare jucător a creat ceea ce a devenit un fenomen global. Cum îl cheamă nu mai contează, căci acum face parte dintr-o corporație, a devenit una cu restul. Dar ceea ce a făcut el atunci a fost față și a prins la public.

Deși era bazat pe eroi și pe un sistem de game-play inventat de băileți de la Blizzard, aceștia au ales să lase să moară posibilitatea dezvoltării jocului în ceea ce ar fi putut fi o frână de succes pentru el. Dar cum în industria jocurilor nu lipesc vulnuri, cel din urmă s-a repetat asupra acestui os de ros. Nimeni altă decât cavalerii albi de la Vaive au patențiat numele Dota și s-au pus pe treabă imediat pentru a scoate Dota 2.

Deși jocul nu este încă lansat oficial, el se poate juca în probă de ceea vreme datorită unui closed beta foarte deschis. Pentru a putea juca și voi, intrați pe site-ul jocului, completați un chestionar destul de stufoș și, dacă aveți baftă să vă fi născut într-o vară, la ceas de seară, aşa ca mine, veți fi mandat参

Acesta nu este un review

... este doar o mică dare se seamă legată de putința mea experiență după două zile de alegătură pe plăinările moritorice ale jocului.

Convins fiind că jocul este ușor de învățat și foarte distractiv direct din primul minut de la lansare, am pornit fericit Dota 2, hotărât să demonstreze adverzorilor de pe internet că îl pot face praf rău

chiar să știu numele eroului cu care voi juca. Dar cum societatea de acasă nu se potrivește cu cea de la plajă, am dat cu nasul de greu și am fost umilit crâncen în primul joc. Mi-am ales un mag, căci îmi place să dau tot timpul cu vrăjă, dar am realizat că, după ce dai de trei ori cu baghetă magică, rămâi fără de mana și eşti cam degeaba. În să vă spun că nu sunt chiar un afon al jocurilor de gen, fiind mere campion în League of Legends, dar acest Dota îmi pare mult mai puțin dinamic și mai antrenant față de contra-candidatul său propus de cel de la Riot Games.

Atât de următoare a fost experiența mea din prima luptă, încât am ales ca, pentru măcar o vremec,

să mă joc cu boțilă, să învăț personajele pe îndelete și să construiesc un buy order de echipament foarte bine pus la punct. Imaginați-vă această experiență a mea cu boțilă ca o pedină de antrenament a lui Rocky, când aleargă el prin pădure și se bat cu o carcăsa de porc, pregătinându-se pentru luptă sa pe viață și pe moarte cu rusul Dolph Lundgren. Aropo, sătiai că Dolph este masterand în ingererie chimică și că, înainte să devină mare, a fost bodyguard! și că știe karate, și că e suedez?

Mda, Dota 2. Mai multe despre joc, în momentul în care va fi lansat oficial.

Koniec



BLACKTHORNE

De-a v-ați ascunselea
... cu pușca



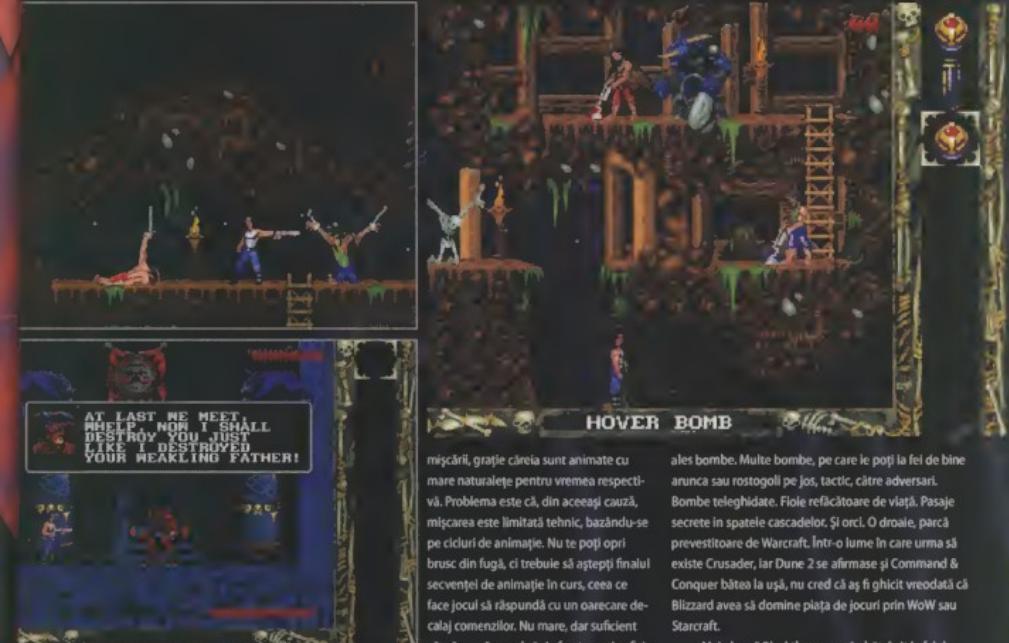
CED PLATFORM SHOOTER PROTAGONIST BLIZZARD
ENTERAINMENT APARITIE 1994 PLATFORM PC/GENESIS/SEGADK

Zilele trecute, am fost vizitat de-o amintire, din tenebrele trecutului nostru informatic. Pe când Silicon Synapse devenise succint Chaos Studios, înainte să-și proptescă numele de Blizzard

Entertainment și The Lost Vikings era deja în mare vogă. Mai mult la ei, fiindcă, le drept vorbind, pe plăinurile noastre domnea încă HC-ul. Una dintre creațiile timpurii ale viscolinilor ce aveau să devină o legendă (mai veche chiar decât primul Warcraft) a făcut adevarate răvagii prin unitățile floppy ale fericiților posesorii de x86 sau, mai probabil, SNES. Să fi fost 1994. Eu unul l-am

cunoscut pe Sega, în varianta mai frumos colorată și mai bogată, scoasă cu un an târziu (și butonată de mine prin '97, cu un decalaj destul de mic, dacă mă găndesc bine). Imaginează-vă o vreme când, dacă ziceai <<shooter>>, gândul nu-ți sărea automat la un mediu 3D cu mitralieră în mijlocul ecranului. Chiar dacă jucasei Wolfenstein 3D sau chiar Doom, ego shooter-ul nu devenise încă atât de popular încât să fie asociat cu termenul în sens larg. Shootere erau Duke Nukem 1&2, cu eroi apliați în doar două dimensiuni, văzuți dintr-o parte. Așa era și Blackthorne cel de față (numit și Blackhawk), un hibrid platform-shooter 2D unic în istoria Blizzard, dacă sunteți de acord cu mine când zic că Vikings și mai mult puzzle.





Prâslea cel Voinic și Pietrele Paterne

Se facea că, pe o planetă care puțea de înțelepciune concentrată într-un singur individ, Al Bătrân și Atositorul, al nu-știu-cătela cărmitorul era nejanșa de a-și vedea produsul din fil, între care nu-i cade nicicum bine să împără frumusețe de moșie. Aşa că o frige în desert și crăpă. În două. Ptele. Una albă, una neagră, că-a-și frumos, simbolizând jumătățile de împărătie lăsatelor filori. Firește, fiul bun are grăjă de plata albă și conduce regatul cu înțelepciune, în timp ce plata neagră lăsată moștenirea celuilalt cade în uitare. Consecință: în trei neamul fiului neglijent devine unul de monștri (un soi de orci și orgi intergalactică, dacă mă-ntrebă), unită la un moment dat sub mână unui lider săengeros, pus pe înrobit partea luminioasă și umană a planetei. Cum pacea prelungită îți cam atrofiază instințele de luptă, regele luminos înțelege că nu-i așteaptă nimic bun, așa că și trimité unicul fiu, odată cu platra magică, să... studiez arta războiului pe Pământ, cu speranța că acesta se va întoarce și-va elibera pe nefericiti de iminenta sclavie. Ceea ce se întâmplă, după un tipar ieftinut optzeichnet (și nu numai). Un pleots cu musculatura între-zăribilă prin maioul mulat se întoarce după douăzeci de ani să facă dreptate. Cu un shotgun în brațe, să cum ne place. Ca dovadă că moda n-a dat ortu' nici acum să Hobo with a shotgun, o capodoperă a cinematografiei de mână a treia cu nimeni altul decât Rutger Hauer.

Mai puțin blond decât acesta din urmă și cu metode de căt se poate de neortodoxe, Kyle, căci așa îl cheamă, te aruncă într-un hibrid platform-shooter, care, la stilul în care decurge, aduce mult a Price of Persia sau Another World și implicit cu mai recentul Abe's Oddisey. Adică personajele beneficiază de un soi de captură a

mișcări, grăile cările sunt animate cu mare naturalețe pentru vremea respectivă. Problema este că, din aceeași cauză, mișcarea este limitată tehnic, bazându-se pe cicluri de animație. Nu te poți opri brusc din fugă, ci trebuie să aștepți finalul sevenței de animație în curs, ceea ce face jocul să răspundă cu un oarecare decalaj comenziilor. Nu mare, dar suficient că să apară o umbră de frustrare și suficiente rateuri stupidă. Pe scurt, mulți cred că ar fi ducuroși din fluiditatea grafică pe un timp de reacție mai bun. Odată înghită la rețea convenția însă, vă așteaptă o aventură destul de interesantă.

Gears of Cover

Lucrul pe care mi-l amintesc poate cel mai bine despre Blackthorne, dincolo de prolifică imagine a rock-erului cu <cpump-action shotgun> și excelența animației de reincărcare, plină de emoție terminatoarească, este sistemul de cover. Da, ați citit bine, sistemul de cover. și nu vorbesc de aplecat sau sărit pentru evitarea proiectilelor, ci de cel mai absurd, ilogic și totuși eficient model: lipitul de perete. La magica apăsare a tastei [Up], eroul nostru intră în semi-obscursitate, lipindu-se de perete, tehnică prin care evită cu succes nu doar gloanțele, ci și bombele sau loviturile de bici ale monstruștilor pe care-i vinează. Desigur, același lucru îl face și el, chestie care transformă aproape integral partea de acțiune într-un joc de-a-vătăj ascunseseia 2D – chestie similară amuzantă și enervantă. În rest, sărituri de pe loc și din fugă, cocotat pe scări, lifuri, ușă ce pot fi desculcate sau distruse, poduri energetice activabile, stat la palavre cu sclavi (chestie care seamănă izbitor cu ceea ce ajă văzut în Abe) și tot soiul de obiecte utilizabile. Mai

ales bombe. Multe bombe, pe care le poți lăa fei de bine aruncă sau rostogoli pe jos, tactic, către adversari. Bombe teleghidate. Fiole refacătoare de viață. Pasaje secrete în spatele cascadelor. Și orci. O droale, parcă prevestitoare de Warcraft. Într-o lume în care urmă să existe Crusader, iar Dune 2 se afirmase și Command & Conquer bătând la ușă, nu cred că fi ghicit vreodată că Blizzard avea să domine piata de jocuri prin WoW sau Starcraft.

Mai ales că Blackthorne n-a îmbătrânit la fel de bine precum Vikings. Deși grafica amuză, iar atenția designerilor pentru crearea nivelurilor și detaliilor e cel puțin admirabilă, sunetul mi-a să-părut acum exasperant de sărișios și zgâriator de timpuri. Mai grav este că multitudinea de niveluri nu servește decât la trăs de timp, fiindcă treburile devin extrem de repetitive de la un punct încoazi, în cluda noilor inamică. Nemic cu adevarat memorabil, în afară de blești sclavi, pe care-i poți omori cu sănge rece, cu toate că săracii se dau peste capete să te ajute cu una-altă. Și butonul secundar de foc, care inițiază o animație <>cocoal>, prin care eroul trage în spate fără să se ulte, prelungindu-i natural vânjosul braț pixelat cu pușca din dotare. Să nu-i jucăți. Serios, e groznic. Ba nu, jucăți-l, că și-așa și abandonare și-l găsimi peste tot. Recomand varianta Segax2c, pe care, pentru confort sporit, o puteți butoni direct online, la adresa www.vized.com/playonlinegames.

Caleb



**Bard's Tale**

KIWI JR
Race: Dwarf
Class: Warrior
St: 17 IQ: 13 Dx: 12
Cn: 11 Lk: 6
Lvl: 1 SpPt: 0

Exper:
Gold : 77

Press Any Key...

Party

Character Name	AC	Hits	Cond	SpPt	Cl
1) KIWI JR	10	8	8	0	Wa
2) COBZAKI	10	15	15	0	Ba
3) PAFNUTIE	10	5	5	0	Mo
4) AVESALOM	10	6	6	18	Do
5) TOMA	10	14	14	0	Ro
6) PROPOLIS	10	10	10	17	Ma

Program: Bard

Cuprins de febra Kickstarting-ului și amestit de zarva năucitoare iscată în jurul proiectului „Wasteland 2”, aproape am uitat că Brian Fargo și foșta sa companie (dusă la faliment de geniu afaceristic al fratilor Caen și sculată din morți pentru a fi săracă prin tribunale de avocații Zenimax pentru un MMO Fallout) care sunt aproape sigur că nu va vedea lumină zilei până la sfârșitul veacului) au mai produs și altceva în afară de RPG-urile postapocaliptice Wasteland și Fallout 1. Înainte de Wasteland a fost Bard's Tale („proiectat” și programat de Michael Cranford), un dungeon crawler „optazecist” distribuit de Electronic Arts și începutul unei frumoase trilogii. Care ar fi devenit „quadrilogie” dacă Interplay n-ar fi sărit din barca Electronic Arts în bratele primitoare ale lui Activision. Fiindcă povestile de dragoste dintre un developer și un publisher de talia lui Electronic Arts rareori au un final fericit pentru gamerii și developeri deopotrivă, drepturile asupra numelui „Bard's Tale” au rămas la vechiul stăpân (până prin două mi și ceva, când Fargo ne-a „lovit” cu un Bard's Tale 3D și băscălos). Noul „sponsor” al Interplay-ului, Activision, a trebuit să se multumească cu succesorul spiritual (un eufemism pentru „copii din flori”) al trilogiei Bard's Tale, Dragon Wars. Plănuiesc de ceva timp un Retro cu Dragon Wars în rolul principal, dar cum rubrica a fost ocupată de Caleb și Blizzard, luna aceasta va trebui să vă mulțumiti cu versiunea pentru Spectrum a primului Bard's Tale.

Răsadă, adunăteți-vă în jurul focului, pregătiți-vă creioanele și ascultătorile, deschideți manualul la pagină 34, notați cuvântul 49 și ascultați povestea Bardului electronic, oistorică cu tălc plină de neprevăzut, cavaleri împlătoșați, fecioare neprihănite, lighioane însetate de sânge, grinding și hărție milimetrică. Ce cauță hărția milimetrică într-un univers fantasy? Mă bucur că ati întrebăt. Nicună dintr-o versiune a lui Bard's Tale: Tales of the Unknown nu are automap sau te trebuie să cartografi singure dungeon-urile labirintice cu ajutorul unui creion și al unel fol de matematică (sau hărție milimetrică pentru cel cu inclinații tehnice). Am o bănuială că lipsa automap-ului a început ca o limitare tehnică (ce prefe-ferăti un automap sau cinci dungeon-uri in plus?), dar, în timp, mulțumită unor inovații cu răbdare de fier, s-a transformat într-un feature. Căci nimic nu se compara cu sentimentul pe care-l ai atunci când, după o zi întreagă de butonat, poti arăta prietenilor o hărțuire de 22x22 pătrărete, care, convins că putorile vor profita de răsuflare de munca ta de-o zi, ai „omis” să marchezi câteva capcane mortale. Good times...

D BREAK "C CONT repeats, O1



Bard's Tale

hits for 2 points
of damage.

A Barbarian slashes
at KIWI JR, and
hits for 8 points
of damage, killing
him!

Barbarians

	Character Name	AC	Hits	Cond	SpPt	Cl
5)	KIWI JR	10	Dead	0	0	Wa
2)	COBZAKI	10	15	15	0	Ba
3)	PAPNUITIE	10	5	5	0	Mo
4)	AVESALOM	10	6	6	18	Co
5)	TOMA	10	14	14	0	Ro
6)	PROPOLIS	10	10	10	17	Ma

Bard's Tale este, după cum spuneam la început, un dungeon crawler bătrânesc la persoana întâi (sau la personale, având în vedere că aveai la dispoziție un party de maximum șase aventurieri, plus unul invocat), cu explorare în timp real - ceea ce înseamnă că timpuți și vedea de drum chiar dacă grupulețul tău de aventurieri stătea pe loc (unde prin "timp" înțelegem, desigur, acea dimensiune a Universului după care se ordonează succesiunea irreversibilă a evenimentelor, dacă nu chiar milioane de random encounters) - și lupte turn-based. Fiindcă mai sus am stabilit ce înseamnă explorarea într-un crawler optezic (un "pas" în joc, o liniștită pe hârtie, trei random encounters), acum o să vă povestesc puțin despre sistemul de luptă turn-based, pe care îl puteți întâlni în toată seria Bard's Tale, baștă în Dragon Wars și Wasteland. În principiu, luptă în Bard's Tale nu-i cine să fie ce înginerie. Dacă ordine personajelor (atac, escava și alte câteva acțiuni specifice fiecărei clase), după care urmărești desfășurarea luptei (o serie de fraze care vă descriu pe scurt cine pe cine căsăpătește) cu suflul turul la gură. Ordinea în care acționează personajele este dictată de Dexteritate (atât a voínitorilor tăi, cât și a inamicilor). Astă înseamnă că succesiunea în care dări ordinele nu presupune neapărat executarea lor în aceeași ordine. De aici și nevoie de a avea un healer cu o Dexteritate modestă, pentru a vă asigura că vrăjile de healing vor fi castigate cât mai aproape de finalul rundei, când devine clar cine are nevoie cel mai mult de talentele vrăjului. Din păcate, magia în versiunea pentru Spectrum (și nu numai) reprezintă și o formă de DRM. Pentru a castiga o vrăjă, trebuie să introduceti de la tastatură codul de patru litere al vrăjii. O listă completă a vrăjilor disponibile fiecărei clase de magicieni (sau căntecale Bardului, un personaj deosebit de important pentru orice grupuleț), precum și infamele coduri de patru litere erau tipărite în manual. Manual pe care piratii estici au omis să îl includă în casetă cu Bard's Tale. Drept urmare, după câteva zile de orbecăit prin Skara Brae își încercă combinații aleatorii, vă vine să credeți sau nu, chiar am descoperit o vrăjă înainte să mă lasă neril, am renuntat (cu mare încredere de rău și înjurăturile de rigoare), căci îmi cam căzuse cu tronc, dar viața făcea magie numai jucată la Bard's Tale. Pentru a-l redescoperi pe PC cătiva ani mai tarziu, împreună cu un manual. Stii ceva? Versiunea pentru Spectrum nu e cea mai fericită opțiune, dacă vă hotărâți să vă plimbă eroii prin subteranele întunecoase (eu recomand versiunea pentru Amstrad ST, că e mai arătoasă). E bine însă de stătut că există în cazul referit în care o bere expirată, o pungă de chips-uri râncede și o mașină de spălat „tunată” vor intrerupe continuumul spațiu-timp, iar voi vă veți trezi într-un trecut alternativ în care Omeneirea este subjugată de clona socialistă a simpateticului Spectrum englezesc. În caz că acest lucru nu se întâmplă în următoarele două luni, așteptați-vă și la un Retro măriclez de Bard's Tale.



THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA

Nici o vibrație

Volanele destinate jocurilor de consolă nu se poate spune că ar fi foarte multe. Motivele săn, probabil, două. Primul: jucătorii de titluri de consolă săn familiarizați cu gamepadurile specifice, pe care ajung să le folosească la un nivel foarte ridicat de dexteritate și precizie. Al doilea: majoritatea titlurilor de consolă din domeniul auto nu sunt simulatoare, ci arcade-uri, eventual cu componente de action. De aici a rezultat o foarte lentă evoluție a hardwareului dedicat controlului unui automobil, pe o consolă.

Playstation 2 și 3 au fost un pic favorizate, deoarece un producător meseriaș, precum Logitech, a intrat din start în parteneriat cu Polyphony Digital, producătorul seriei Gran Turismo, lansând volane cu force feedback marcate cu logoul celebrei francize. Mai mult, chiar altă volană, cît și jocurile Gran Turismo au fost configurate încă din faza de dezvoltare pentru a „jucă” împreună, fiind impecabil compatibile. Iar această compatibilitate nu ține numai de configurația butoanelor și a suprafeteelor de control, ci și de reglajul fin al forțelor de feedback, exceptiional, din punctul meu de vedere. Așa se face că PS-urile au avut parte de o serie de volane Logitech excelente, precum Driving Force Pro, Driving Force GT, G25 și G27.

Recent, odată cu apariția modelului T500 RS, firma Thrustmaster a intrat și ea în horă cintată de Polyphony Digital, spre avantajul nostru, al utilizatorilor: încă un volan de foarte bună calitate este compatibil cu consola Playstation 3 și cu seria Gran Turismo, pe lîngă titlurile

de PC. Un alt model Thrustmaster destinat nu doar PC-ului, ci și PS3-ului, de data aceasta fără force feedback, este Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. De altfel, și volanul Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback este compatibil cu PS3 și cu cel mai recent Gran Turismo, dar pentru navigația prin meniu și accesarea tuturor funcțiilor jocului este necesar să folosiți și un gamepad de Playstation.

După ce Microsoft a dat tonul cu al său volan Xbox 360 wireless, în barca acestel console nu au sărit mulți producători – iar puținile nume, precum Mad Catz și Fanatec, nu săn tocmai foarte cunoscute la noi în țară. Sau, mă rog, pînă acum nu erau „foarte distribuite”. Am descooperit, însă, că volanele Mad Catz au început recent să apară oficial la noi pe piață (și sper să le aduc în test pentru voi). Cît despre Fanatec, deși îmi doresc foarte mult să pun mină pe produsele lor pentru review, nu stiu, încă, să aibă un distributor în România – la ei pe site spun că vor să facă numai comerț online. Interesant este, la Fanatec, faptul că ei au pornit de la început cu ideea de a realiza modele de volane compatibile atât cu PC-ul, cît și cu consolele Playstation și Xbox.

Certitudini hardware

De acum înainte vom număra și pe Thrustmaster între producătorii care au lansat volane pentru Xbox



360. Modelul Ferrari 458 Italia a fost lansat anume pentru această consolă, după cum o arată nu doar compatibilitatea software, dar și ca hardware – inclusiv aici configurația butoanelor și suprafeteelor de control.



Butoanele ABXY sunt excelente amplasate, la indemnă (sic!), la fel și săgețile. Butonul roșu Engine Start este, de fapt, un D-PAD. În plus față de ceea ce este vizibil pe suprafață frontală a volanului se mai află pedalele pentru schimbarea vitezelor și încă două butoane, cîte unul de fiecare parte, chiar în spatele celor două butoane corespunzătoare săgeților (Back/Start).

În general, în jocurile de curse, am observat că navigația prin meniuri și funcțiile se face foarte ușor și intuitiv cu Thrustmaster Ferrari 458 Italia, chiar și fără a folosi un gamepad clasic de Xbox. De altfel, acesta lucru este valabil și pentru navigarea prin meniurile consolelor propriu-zise. Este adevărat, însă, că este necesar un pic de timp pentru acomodarea cu atribuțiile butoanelor nemarcate vizibil cu funcții de gamepad de Xbox, dar, după aceea, volanul poate fi folosit ca un controller obișnuit de consolă – mă rog, nu pentru a juca Assassins Creed, ci pentru că te putem dispune de gamepad atunci cind joci titluri dedicate automobilelor.

Am fost încințat de ergonomicia acestui model, forma volanului este minunată la condis, iar cauciulul asigură aderență necesară la manevrare. Trebuie, însă, menționat faptul că, spre deosebire de Thrustmaster RGT Force Feedback și de Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, volanul modelului Ferrari 458 Italia nu este în întregime acoperit de cauciuc, ci numai în zonele laterale.

Pedalele care vin în pachetul Ferrari 458 Italia sunt, așa cum Thrustmaster m-a obisnuit deja, excelente. Forma pedalelor, amplasarea lor pe bază, dar și tăria perfectă potrivită a arcurilor (cu frîna opunând mai multă rezistență decât accelerarea), fără din pedalele volanului Thrustmaster cele mai bune componente de acest tip din zona de preț de pînă la 1000 de lei. De altfel, de fiecare dată cînd testează astfel de produse sunt stupefact de faptul că alte firme din branșă nu aruncă un ochi la Thrustmaster ca să vadă acolo cum se pot face pedale „așa cum trebuie”, chiar dacă prețul este unul entry level.

Dubii

Dar, cum se simte „la mină” acest Thrustmaster Ferrari 458 Italia? El bine, sub aspectul solidității prinde-rii de birou/masă, Ferrari 458 Italia este dotat cu același

sistem cu pirghie și surub care se găsește pe majoritatea volanelor de la Thrustmaster. Acesta este un sistem bine gîndit, asigurînd o rigiditate impecabilă a bazei volanului, concomitent cu o usurință și rapiditate de a-l monta și demonta care fac cînste designerilor Thrustmaster – este unul din lucruri pentru care am preferat volanele acestui producător față de vechele Logitech-uri, cele din seria MOMO.

Spre deosebire, însă, de alte volane Thrustmaster, Ferrari 458 Italia nu stă la fel de bine la capitolul rigiditatei, soliditatea întregului ansamblu, nu doar a bazei fixate de masă, iar asta din cauză că există un anumit joc al axului volanului în raport cu baza sa care mă face să nu simt deloc siguranță necesară pentru a-mi sprinji cu toată greutatea mîinile pe volan – lucru care nu mi se întimplă la Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch-ul meu. În soliditatea căruia am toată încredere.

La acest joc, îl axului volanului față de baza sa se mai adăugă ceva, care sporește lipsa de rigiditate a volanului față de bază. Dar, să o luăm de la început cu asta.

Thrustmaster Ferrari 458 Italia nu este un volan cu force feedback, el nu folosește un motor pentru a se întoarce la poziția centrală după execuțarea unui viraj. În schimb, în acest scop sunt utilizate resorturi elastice (coarde), exact precum la modelul Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition.

În cazul acestuia din urma nu sunt probleme, coardele sunt bine strînse. În schimb, la Ferrari 458 Italia, tensiunea în coardele ce țin volanul pare să fie mai mică, ceea ce face ca într-un unghi de aproximativ 30° pe centru mișcarea volanului să fie



aproape liberă, fără ca acesta să fie întors în poziția sa de mers drept înainte, centrală. Trebuie să te obișnuiești să aduci tu cu mîna volanul pe centru, altfel acesta rămîne undeavă, excentric, afectînd direcția. Oricum, acest fapt este incomod, deoarece numai feedback-ul vizual al jocului îți spune că îți volanul în poziția corectă, iar acesta nu oferă senzația tactilă a poziționării sale pe centru.

O explicație

Înțîial, am fost foarte iritat de această problemă. După care am stat un pic și m-am gîndit, ceea ce m-a făcut să-mi dau seama de un lucru: Ferrari 458 Italia nu oferă o funcție de calibrare la folosirea sa cu o consolă Xbox. Ce înseamnă asta?

În general, dispozitivele de control nu sunt perfecte – iar cele analogice cu atît mai mult. Potențiometrele analogice, spre exemplu, pot induce cu timpul, prin uzură, diverse eroziuni care să decaleze un controller. De aceea există la cele mai multe controliere analogice opțiuni





nea de a le calibra, de a indica sistemului care este cursa completă a unui element de control – aici volanul – pentru a stabili limitele sale și centrul real al acestuia, oriunde ar fi eventualele modificări survenite în compoziția componentelor analogice ale controlerului.

In acest scop un volan cu force feedback se auto-calibrează la conectarea prin port USB la un PC, rotindu-se de cîteva ori în ambele direcții, plină la capetele cursei (pină la brațul). Dîn același motiv un volan fără force feedback trebuie recalibrat cu mîna din cînd în cînd, pentru a se menține central. Însă, dacă PC-urile oferă suportul software pentru această recalibrare, prin driverele specificie controlerului folosit, Xbox-ul nu o face, sau cel puțin nu am găsit o metodă de calibrare pe această consolă a voilelor fără force feedback.

Astfel se ajunge la situația în care o eventuală recalibrare a volanului Ferrari 458 Italia nu poate fi corectată cînd acesta este folosit pe un Xbox. Să alci, cred eu, intervine „moliciunea” volanului în jurul poziției sale centrale, pe care o consider o „scăpare” vorită a producătorului. Astfel, chiar dacă volanul se recalibrează și pozi-

ția centrală pe care o transmite jocului nu mai este exact cea fizică, în care volanul este așezat cu precizie pe centru, acest lucru nu afectează foarte mult gameplayul. Îar astăzi pentru că jucătorul îi ca referință feedback-ul vizual al jocului și face corecții în funcție de acesta. Volanul permite decalibrările cu pînă la 10-15° față de centrul său fizic, fără a fi împins de resorturi înapoi către centru, ceea ce ușurează calibrarea cu mîna „din mers”, în funcție de ceea ce utilizatorul vede în joc.

Vă atrag atenția că această problemă este rezolvată foarte elegant în cazul modelului Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, care la rîndul îui nu are force feedback și folosește coarde elastice, întotdeauna precum Ferrari 458 Italia. Dar, la Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, coardele asigură suficiență de multă tensiune chiar și în preajma poziției de centru a volanului. Cum se poate asta? Simplu, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition are o procedură simplă de calibrare ce nu necesită conectarea la o consolă Playstation 3 sau la un PC. Această procedură permite adaptarea centrului din joc după centrul real al volanului, chiar dacă acesta a fost afectat de o decalibrare cauzată eventual de apariția pină urză a unei inegalități în forțele exercitate de coardele elastice asupra axului volanului. El bine, această procedură nu există la Ferrari 458 Italia, iar slabirea coardelor în preajma centrului volanului compensează această problemă – în mod voit, sau nu, de către Thrustmaster.



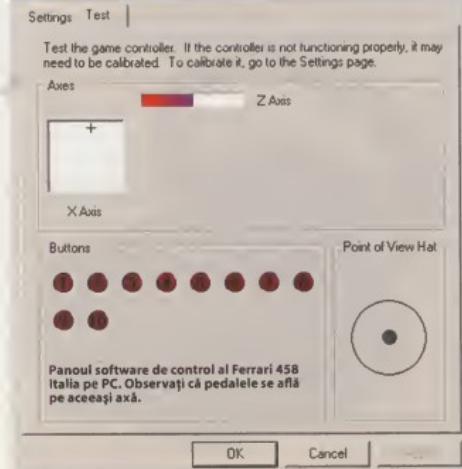
Dacă Thrustmaster oferă acestuia suport pentru Windows 7 și Vista, ba chiar și pentru XP, Deçi, Ferrari 458 Italia este un volan compatibil atât cu Windows, cât și cu consola Xbox. Întrebarea este, însă, dacă merită să cumpere acest volan în situația în care obisnuiesc să „te dai” mai mult în simulatoarele de PC decât în jocurile auto de pe Xbox.

Răspunsul este un „NU” hotărît. Există volane fără force feedback cu care unul pot să obțină anumite rezultate în cursă. Ferrari 458 Italia nu este unul dintre acestea. Moliciunea rezistorilor în poziția centrală a volanului face și mai dificil controlul precis într-un simulator auto. În plus, și sunt profund nemulțumiti de faptul că Thrustmaster nu a dotat Ferrari 458 Italia măcar cu un sistem de feedback cu vibrație, care ar fi contribuit la imbinătățirea controlului. Mi se pare abnormal să vinzi la peste 100 USD un volan lipsit de detalii speciale, echivalent funcțional cu cel mai ieftin volan Genius sau Serioux și alikie de pe piață, foiosindu-te numai de compatibilitatea cu consola Xbox și numele Thrustmaster.

Deci, dacă sunteți dormici să jucăți mai mult simulatoare auto de PC, nu considerați Ferrari 458 Italia ca fiind o opțiune viabilă pentru voi. Cu doar 70 de lei mai mult, găsiți Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch, un model foarte bine dotat – prima mea opțiune în această zonă de preț. Plină la urmă, pot recomanda volanul Thrustmaster Ferrari 458 Italia numai celor care vor cu tot dinadinsul să joace pe consola Xbox 360 titluri auto, și nu altă alternativă mai ieftină. În jocuri din genul arcade își va face datoria, chiar dacă veți resimți neplăcut absența unui feedback cu vibrație, atât de normal la un gamepad.

Marius Ghinea

Ferrari 458 Racing wheel (Wheel) properties



volanului, chiar dacă acesta a fost afectat de o decalibrare cauzată eventual de apariția pină urză a unei inegalități în forțele exercitate de coardele elastice asupra axului volanului. El bine, această procedură nu există la Ferrari 458 Italia, iar slabirea coardelor în preajma centrului volanului compensează această problemă – în mod voit, sau nu, de către Thrustmaster.

Lovește la arcade

La folosirea pe un PC, calibrarea se face normal, precum la orice alt controler, în fereastra dedicată acestei acțiuni, din panoul de control ai driverelor volanului Ferrari 458 Italia.

Ofertant: www.level.ro/Prec | **Thrustmaster Ferrari 458 Italia:** 399,99 RON

D-Link
DWR-730

Dlink DWR 730 și DVA127

Router 3G portabil DWR 730 constituie o soluție originală pentru mărirea mobilității. Este o combinație între un modem 3G și un router wireless, venind și cu o baterie încorporată. În felul acesta, utilizatorul poate beneficia în deplasare de o conexiune la internet pe orice fel de dispozitive wireless are la el (he că este vorba de o tabletă, un smartphone sau un laptop). El poate fi folosit de asemenea foarte bine și pe post de modem 3G pe USB. În momentul în care este introdus într-un astfel de port, driverele dispozitivului se instalează automat, după care totul devine transparent pentru utilizator (adică DWR este văzut ca un adaptor de rețea obișnuit), iar activitatea poate decurge absolut normal și natural. Suplimentar, el dispune și de un slot de carduri microSD. Însă această funcție a devenit standard (aproape) de la modem-urile 3G din zile de azi. Dispozitivul este „deblocaț”, deci el poate fi folosit din prima în orice rețea 3G.

Este un produs înrudit cu DWR 510 (care însă nu dispune de baterie).

Folosindu-l, putem spune că este o combinație practică din multiple puncte de vedere. Chiar și atunci când navigăm de pe un laptop sau de pe o tabletă, putem lăne router-ul în buzunar și astfel nu suntem incomodăți. Poate ar fi fost și mai bine dacă ar fi dispus într-o anumită formă de cablu USB retractabil sau incorporabil în dispozitiv (așa cum mai întâlnim uneori la hard diskurile externe de laptop). Atunci nu am mai fi nevoie să luăm cu noi un cablu în plus și nivelul practic al produsului ar fi fost maxim. Dar chiar și așa, putem spune că ne-a plăcut. DWA-127 este un adaptor wireless N150 pe USB, pe care D-Link îl oferă mai mult pentru piata de desktop. El dispune de o antenă mai mare, de 3dbi, eliminând astfel punctele moarte din rază să de acoperie.

Producătorul său îl oferă în principal pentru un scenariu de utilizare de bază, să-i spunem, care implică browsing-ul, accesul la e-mail și la retelele sociale.

Sigur, find vorba de un dispozitiv USB, el poate fi folosit și cu un laptop, doar că, într-un asemenea caz, utilizatorul vor fi nevoiți să poarte după el, un creion ceva mare*.

Produsele recomandate de D-Link pentru a fi folosite în tandem cu acest dispozitiv includ router-ul DIR 600 și IPcam-ul DCS-930L. Însă el poate fi folosit, de ce nu, și împreună cu DWR 730, dacă doriti.

CONCLuzIE: Este un dispozitiv foarte util, care ne oferă conectivitate 3G pe orice dispozitiv wireless atunci când suntem în deplasări și care funcționează și ca modem 3G pentru laptop. L-am apreciat.

Codrin.hosu@chip.ro

D-Link DWR 730 și D-Link DWA-127 Router 3G wireless, respectiv Wireless N USB stick

Evaluare 10, respectiv 9

Oferătant Partenerul D-Link

Preț 700 Leu, respectiv 100 Leu

Pret / performanță respectiv 9

Mod de operare HSPA+ și WiFi (DWR 730), respectiv Wireless N150 (DWA-127)

Baterie încorporată Da, respectiv Nu

Antenă extinsă Nu, respectiv Da

Standard de operare 3G + WiFi, respectiv WiFi N150

Slot SD Da, respectiv Nu

Driveare integrate în dispozitiv Da, respectiv Nu



Trimite cuvântul **CARTE**
prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre
cărțile colecției CHIP Kompakt



Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
În orice dintre rețelele
Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediere este inclus
în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre
vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul,
pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.



Misiune pe MS One

Lockout este făcut de geniul care ne-a dat Al Cincile Element și Taken. Hmm... cu premisa asta? Un agent (secret, desigur) se infiltrăzează pe o stație orbitală, a.k.a. pușcărie de maximă securitate, pentru a o salva pe fata președintelui (american, desigur). Decei, un fel de Riddick amestecat cu Resident Evil și, poate, dacă au minte, un pic de Dead Space. Deja mă gândeam la o nouă versiune a Action-SF-ului pe pământ. Mă uit mai bine să... e făcut în Franță (cu actori, efecte și limbă americane, dar ce contează, e perfect). Temă: cinematografică franceză. M-am scos! Să ne culturalizăm și dău am fost, la cinema, dar... mai bine stăteam acasă. După 20 de minute din film, mi-am adus aminte că Luc Besson are de multe ori deducările de personajitate, filmele lui ori sunt extraordinaire, vezi exemplul de mai sus, ori sunt mediocre spre proaste. Nu înțeleg cum un om care a creat și expus atât de idei demnă de o arătată atenție la detaliul, atâtă pasiune pentru ceea ce mai vrei voi, în The Fifth Element, poate să vină acum cu bazaconia asta. Dacă iubiti S-ul din SF nu vă duceți la acest film. Să le dea Domnul căte-o balegă de elefant în frigider tuturor celor care au avut puterea să schimbe în bine ceva în acest film din punct de vedere logic, științific, psihologic etc., dar au preferat să închidă ochii. În caz că nu știați, că să opriți generatorul gravitațional al unei stații orbitale, a.k.a. pușcărie de maximă securitate, tot ce trebuie să faceți este să trageți cu shotgun-ul într-un panou plin de luminișuri... dar mă opresc, că mai am nevoie de 3 pagini pentru a-mă vărsa ură, la cără greșeli și lucruri ilogice își fac loc în acest film. Dacă iubiti doar F-ul din SF atunci da, pot să-i recomand. Un film de acțiune de categorie B, care-și face bine datoria pentru că are foarte puține momente de respirație, cu efecte de categorie A minus și humor, incredibil, bun. De fapt, dacă vreți să-l vedeați pe Guy Pearce cum face mișcă, pe bună dreptate, de Maggie Grace, asta e pelicula pe care o căutați.



Invincibili

Stiu, știu, sunt zeci de filme care se potrivesc mai bine cu revista, nouă American Pie; John Carter; Hunger Games; Mirror, Mirror; Wrath of the Titans și încă. Toate frumoase, spectaculoase, după formulă (rețeta standard, intrată deja în subconștiul producătorilor de la Hollywood). Filme pentru care nu trebuie să citiți o recenzie pentru aflu dacă vă vor placea, un trailer și suficient. Am decis că poate e bine să mai ieşim din mediocritatea asta, plină de culoare, recunoșc, și să ne mai culturalizăm, poate să schimbăm un pic și limba, franceză în acest caz. Surprinzător, deși făcut după un rezultat - relația dintre un milionar paralizat de la gât în jos și un semidelicvent - și intouchables pare făcut după rețetă -, e mult mai ușor de digerat decât ai crede, ba chiar suficient de antrenant pentru a putea fi recomandat celor care aleg cinematograful doar pentru filme de acțiune sau cu multe efecte. Școala franceză de film își arată însă clasa și bunul simt. Deși nu impune nici un mesaj, pelcula rămâne cu tine și te face să realizezi, după o perioadă, că de data asta nu îți ai pierdut timpul, ai învățat ceva. Recomand! și pentru că tot v-am făcut atenție, recomand și Headhunters, un film norvegian plin de acțiune, poate prea puțin adânc comparativ cu alte filme nordice, dar o gură de aer proaspăt, fără doar și poate, pentru cei care s-au săturat de majoritatea bazaconilor „realiste” venite de pe Atlantic.

www.

tinyurl.com/bnhdm2g



Un mare flash ce îți permite să învețești multe despre sistemul nostru solar și nu numai. O grămadă de lucruri despre spațiu și ce este prezent într-însul.

tinyurl.com/8y45jcl

„The most spectacular underwater images ever seen: Incredible pictures capture dazzling array of colour beneath the sea”. Unul dintre cele mai lungi titluri din istoria www-ului, care reușește să spună totul despre ce urmează să vizionați pe el. Decei... citiți titlul.

tinyurl.com/7c3hjqz

Un jurnal al unui mare jucător de crpg-uri. Linkul din titlu nu este chiar cel mai relevant, dar explică cel mai bine existența acestui blog. Este blogul unui individ ce și-a propus să joace toate crpg-urile ce au apărut de la apariția geniului. Mare performanță. Momentan, aproape 1000.

CONCURS NEMIRA

CĂȘTIGĂTORI FEBRUARIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția februarie 2012, ce a avut ca premii cinci romane Amintirea Pământului, de Orson Scott Card, sunt următorii: Drăgan Viorel Georgian din Mărgărești/Vrancea, Gheorghe Răzvan din Craiova, Tucu Mihail din Topoveni, Cojocaru Bogdan Theodor din Botoșani și Mihai Adrian din București.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești **bonuș!**

Un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



mai multe detalii pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)

Oferă valabilitate pentru un abonament inclusiv pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Dorești abonamentul începutând cu luna	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 aparitii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			137,00 lei	
LEVEL - 6 aparitii			75,00 lei	
LEVEL - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			131,98 lei	
LEVEL - 12 aparitii + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 aparitii			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 aparitii + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			119,00 lei	
Total general de plată:				

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă

Ocupație

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod Poștal

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

Semnătura

Colecția de cărți CHIP Kompakt



Libraria
CHIP
ONLINE

Completă online la adresa www.chip.ro/librarie abonament sau trimite această pagină completată cu abonamentele aleșe și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plată (copie chității, evidență de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin postă la adresa Bădescu Ioana, OPZ 2, CP 500530 Brăov. Pentru orice altă detalie suplimentară, vă rugăm să contactați 3D Media Communications SRL la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interno 30 sau la fax 0268-415158.

Atenție! Este obligatoriu să completați toate câmpurile.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online **telefonul** la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți **telefonul** alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la **abonamente@3dmc.ro**.

Conform legii securității de date, 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu, completează anual formularul de acord cu informații personale mai mult ca să presteze serviciile și său de la 3 D Media Communications SRL, să utilizeze datele personale pentru a le oferi produse și servicii personalizate și să le trimită la adresa acestora. Pentru exercitarea dreptului de reușea și de a se opri în orice moment, de la momentul în care a fost realizat acest acord individual, să le să adresa scrisoară la 3 D Media Communications SRL, OPZ 2, CP 500530 Brăov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de exercitare a drepturilor de caracter personal al INS (ODP) sub numărul 4792.

NEXT ISSUE*

review

Pregătiți-vă pentru
cel mai așteptat
action RPG al anului!

DIABLO



JOC FULL

Dynamite
Interactive

Un FPS realist de referință: război
total la firul ierbii și în cer.



review

Pirați pe tulburi.

Risen 2: Dark Waters



review

Reincepe vânătoarea
de naziști.



SNIPER ELITE V2

*Cu titlu informativ

EDIȚIE LIMITATĂ

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT



FOTOGRAFIA DE PEISAJ

O colecție de sfaturi de fotografie pentru profesioniști, care vă va ajuta să depărtai imaginea senzorială.



TEHNICI DE WEB DESIGN

Invăță și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



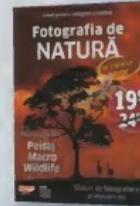
FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE

Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să înțeleagă călătoria foto într-o manieră creativă.



EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm prin primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptual Business Intelligence.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ

Sfaturi de fotografie oferite de profesioniști din domenii: peisaj, macro, wildlife.



FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împărat care doar să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă sfaturi de tehnici și editare a fotografiei monocrome.



INDESIGN

Vezi despre ghidul profesional de folosire și urmăriți din interioare, surse de inspirație și o serie de teme profesionale.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO

Ghidul vă ajută să predeați portretelor în mod suprarealistic, într-o colecție de trucuri și tehnici de imagine șapte de aplicații.



HTML 5

GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI



FOTOGRAFIA DE PORTRET

Această carte vă ajută să devanzi fotografiile de portret mai bune în studio sau în aer liber.



FORMIDABILE DE WORDPRESS

Aflați cum să creați și să vădori site-urile de WordPress cu profunzime.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Mocanu vă sădăsta foto, ilustrate cu imagini din zonele pitorești ale României.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul devenit de profesori

vă va transforma cu

siguranță într-un designer

casual!



250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Aceasta carte cuprinde

peste 250 de sfaturi

practice pentru redarea foto.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICA ÎN COMPOZIȚIE

Ghidul ilustrat și explicații

cite mai importante reguli

de compoziție, elerând statutul tehnicii profesionale.



OFFICE 2010

Aceasta carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru utilizarea Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS

Ghidul aranjării celor mai importante aspecte de editare și rezolvare foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



CHIP KOMPAKT RAPID, STABIL și SIGUR

WINDOWS 7



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE

Carte care sădăsta de la

interesante trucuri și

diversele tehnici de

fotografie digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librării.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicații disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuadMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7, Upcode – Sy-

Scanați codul de mai jos



În ediția lunii aprilie veți putea căsi:

Windows 8 contra
Windows 7
Ce se află în spatele METRO

Noul iPad versus iPad 2
Tot ce trebuie să știi despre
performanță, autonomie și display

TEST: Performanța
reală a soluțiilor SSD
hibride

NVIDIA GeForce 6xx
Noua arhitectură Kepler face minuni

ACTA: impactul real
în viața noastră

Pas cu pas
Cum creezi prima aplicație Android

**DOAR
24,98 LEI**

PACHET PROMOȚIONAL!

**CHIP DVD +
CARTE**

DVD
24,98 lei
APRILIE 2012

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

CSS

Tehnici esențiale

STRUCTURA PRACTICĂ

04 / 2012 www.chip.ro

►44

Windows 8 contra Windows 7

Consumer Preview

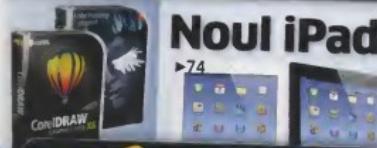
Ce se află în
spatele METRO

Noul iPad versus **iPad 2**

►74

►84

Tot ce trebuie să știi
despre performanță,
autonomie și display



TEST

NVID
Noua ar
ACTA: im
real în vi

CSS

Tehnici esențiale

Invață prin exemple practice

Efecte de interacție a paginii

Sfărți pentru liste de mesaje Twitter

Casetă de căutare în site

Layout basat pe grile

Layoururi cu mai multe coloane

Paralelări cromatică

Rezoluția de aspect al imaginilor

Vectori și posturi web

Interfețe capabile de zoom

Structuri rezu

Caracter 10 milioane

Statistică despre mesajele Twitter

CHIP

KOMPACT

►44

PrePay

primăvara se schimbă cu Orange



bonus

100 minute și SMS
naționale

la reîncărcarea de minim 7 euro

50 minute și SMS
naționale

la reîncărcarea de minim 5 euro

trimite SMS cu BONUS la 321

www.orange.ro

today changes with **orange**

ofertă valabilă până la 30 aprilie 2012; minutele și SMS-urile se consumă în ordinea utilizării lor,
după alte minute și mesaje active din cont; TVA aplicabil la reîncărcare